

POWER ZAV

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50

Die Nr.1
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Next Generation

URIDIUM 2

Der Klassiker im Prüfungsstreß

Space Opera

PRIVATEER

Der Wing-Commander-
Nachfolger im Test

Messe-Duett



ECTS



SIGGRAPH

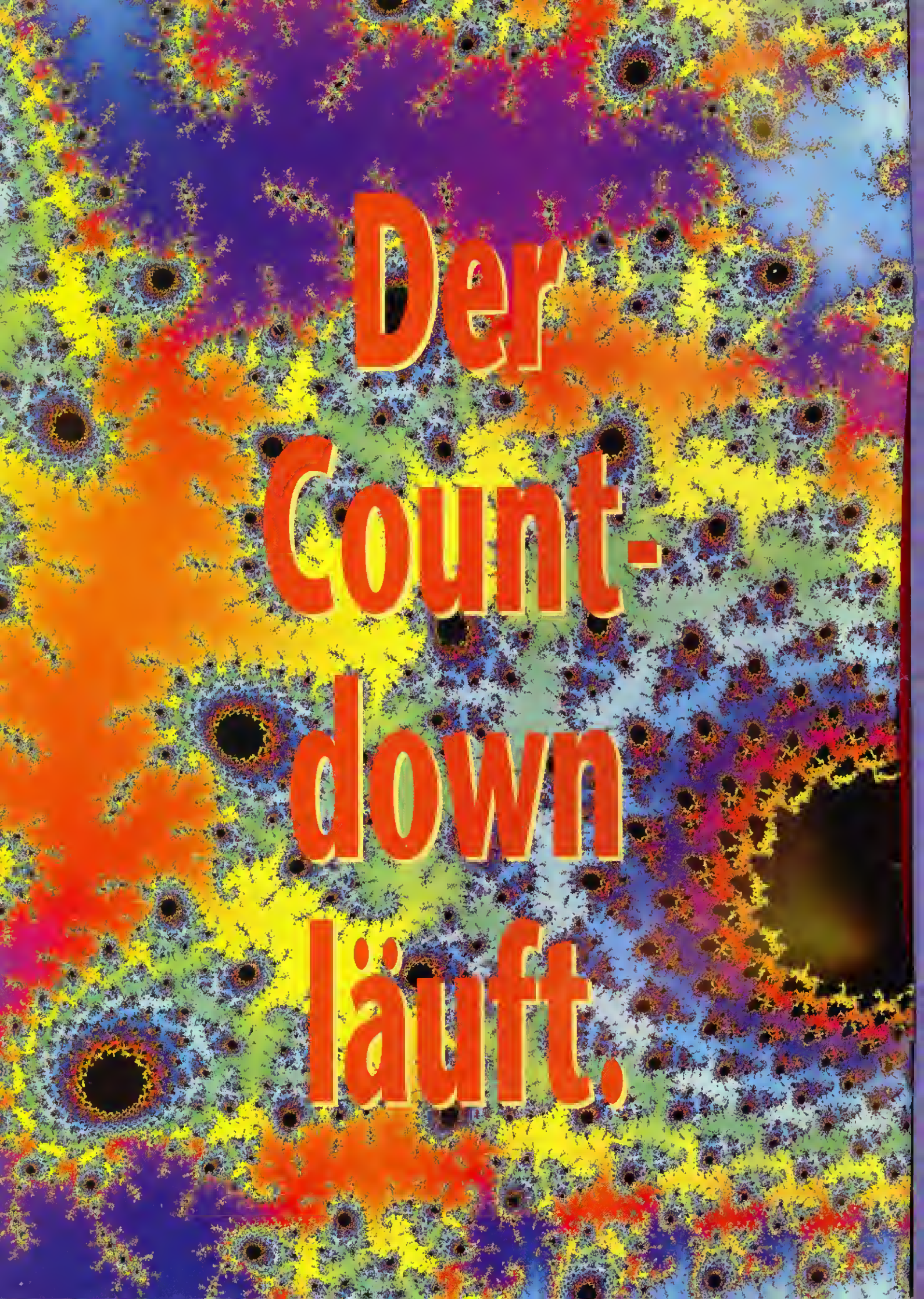
Spiele, Grafik, Sensationen

ELITE II

Im Test: Daten • Fakten • Hintergründe

**Top-
Exklusiv**
Erster Totaltest
von Elite II





**Der
Count-
down
läuft.**

Ausgefeilte Spielabläufe.
High-End-Grafik.
Spannung total.
Top-Sound.

Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.
Gibt's schon.

All das in jedem Spiel.

Oh!

Packung, Spielsprache,
Handbuch, virtuelle Welt
komplett in deutscher Sprache.

Gibt's nicht!

Doch. Bald kannst Du als
Manager eine Newcomer-Band
zu Megastars machen! Oder das
vereinigte Deutschland ganz anders
regieren! Oder als genialer Stratege
dem Guten zum Sieg über das
Böse verhelfen.

Wie? Wo? Was?

Mit den ersten drei Spielen,
die beim neuen deutschen Label
SUNFLOWERS erscheinen.
Mehr im nächsten Heft.

SUNFLOWERS.
Gut.

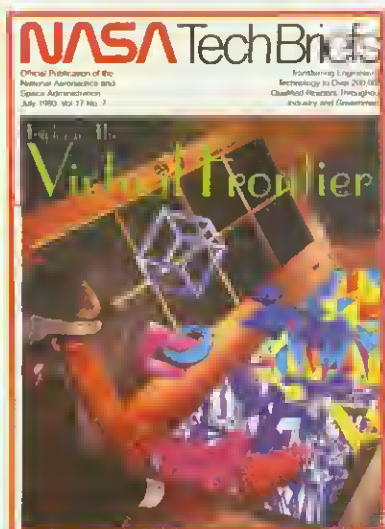
SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

in tern



Jetzt noch
ein Schtag
mit der
Keule und
fertig ist das
Cyber-
Equipment



Virtuelle Welten: Sogar
die NASA ist auf der
Siggraph vertreten

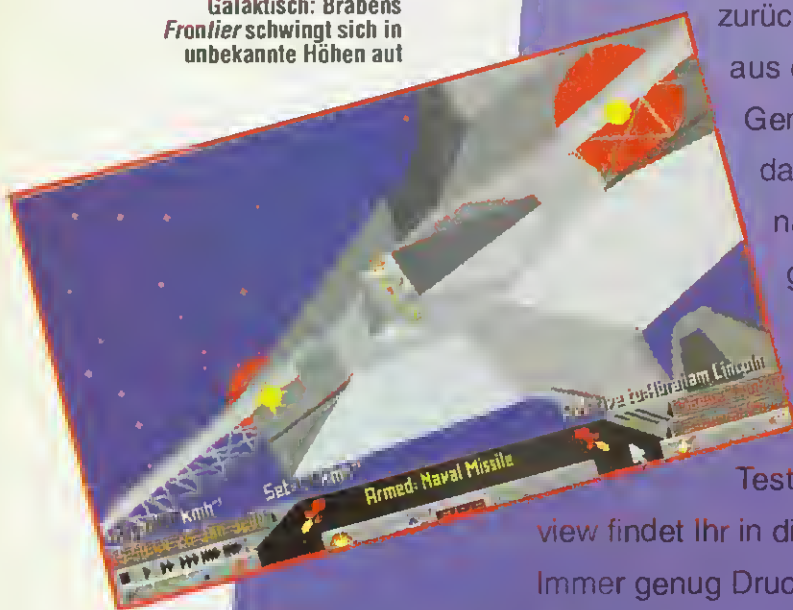
Zukunftsweisend

● Die Namen Pixar, Alias, Fakespace oder Sense 8 sollten sich zukunftsorientierte Zeitgenossen unbedingt merken. Hinter diesen Firmen verbergen sich die Pioniere der Computertechnik, hier entstehen die elektronischen Visionen für die Welt von morgen und wird Bahnbrechendes für die Unterhaltung der Jahrtausendwende geleistet. Einmal im Jahr trifft sich das kreative Hard- und Software-Völkchen im kalifornischen Anaheim auf der Siggraph-Computermesse und brütet über neuen Utopien. Grund genug für uns, einen Mann nach Amerika zu beamen. Technopabst Duisburg ließ sich nicht lange bitten und tauchte wunschgemäß in virtuelle Welten und elektronische Cafes ab. Inzwischen ist er wieder zurück in der Realität und berichtet exklusiv aus dem Cyberspace.



**Handel im
Wandel:** Mit
Frontier in
fremde
Sonnen-
systeme

Galaktisch: Brabens
Frontier schwingt sich in
unbekannte Höhen auf



Genauso unverbraucht ist das Spiel, auf das die Amiga- und PC-Gemeinde beinahe fünf Jahre warten mußte: Programmierer David Braben hat es, durch Heirat und ausgedehnte Flitterwochen gestärkt, doch noch geschafft – Elite 2 ist fertig. Den

Testbericht von Frontier inklusive Interview findet Ihr in dieser Ausgabe.

Immer genug Druckluft im Cockpit wünscht Euer

Power-Play-Team



MYSTIC QUEST LEGEND

Tauch ein in die Welt Deiner Fantasie.
Mit Mystic Quest Legend™, dem ersten
fantastischen Rollenspiel-Abenteuer in
Deutschland für das Super Nintendo™.

Und Du wirst Fremde Welten voller Geheimnisse, voller Abenteuer
und voller Gefahren entdecken. Gegen Magie und Zauber kämpfen.

Neue Freunde finden und immer stärkere Gegner.

Jetzt neu: Mystic Quest Legend™. Mit deutschen Texten
und 76seitigem Spieleberater.

Nur von Nintendo®.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





122

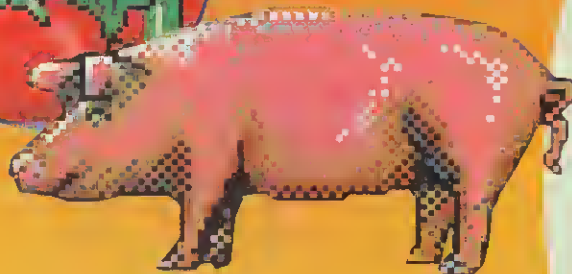
Siggraph 93: Eine
brisanter
Mischung von
Multimedia,
Virtual Reality
und Computer-
grafik

60

**Platoon, Rambo
und Apocalypse
Now – Seal
Team bringt
Euch das
Vietnamtrauma
in die Computer**

62

Biospiel: In Maxis *Sim
Farm* könnt Ihr Perlen
vor die Säue werfen



Aktuell

★ London lebt: Die ECTS unter
der Lupe 8

Her mit den kleinen
Amerikanerinnen: Larry 6 16

Im Dunkeln ist gut munkeln:
Alone in the Dark 18

Die Bots sind los:
Mechwarrior 2 20

Microprose taucht ab:
Subwars 22

Blue Byte schlägt zurück:
Battle Isle 2 24

Galaktisch: Sierra's Outpost 26

News 28

Ein Kult wird wiederbelebt:
Dungeon Master 2 38

Story

Top oder Flop: Amiga CD 32 102

★ Virtuell vereint: Siggraph 122

Golden Oldies: Die große
Infocom-Story 152

Rubriken

Doc Düse 90

Editorial 4

Headware: Multimediale Infos 140

Hitparade 40

Impressum 89

Inserentenverzeichnis 89

Leserbriefe 244

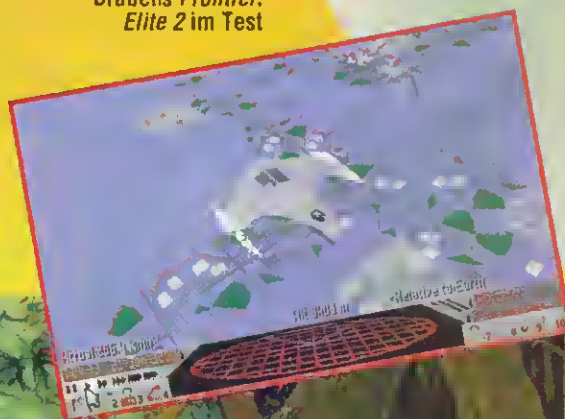
Modem-Allerlei 132

Vorschau auf die kommende
Ausgabe 158

11

42

**Ein Klassiker
schlägt zurück:
Exklusiv David
Brabens *Frontier:
Elite 2* im Test**





Ganz weit draußen: Erste Bilder von Sierras Weltraumoper Outpost

26

52

TFX: Der F-29-Nachfolger gibt sich grafisch beeindruckend

TFX	52
Turrican 3	110
★ Uridium 2	112
Kurztests Computerspiele	
Body Blows	121
Take a Break	121
Lotus 3	121
Soccer Kid	121

Videospieletests

Bombliss	134
Mortal Kombat	136
Silpheed	138

Powertips

Computerspieletips	
A-Train	82
Comanche	79
Eishockey Manager	74
Lands of Lore	66
Pirates Gold	79
Syndicate	77
Syndicate	82
The Legacy	76
Transarctica	82
Walker	79

Videospieletips

Mario Allstar Challenge	83
Road Runner's Death Valley Rally	87
Tecmo Super NBA Basketball	88



48

Privateer: der Wing Commander-Nachfolger stellt sich vor

11

Computerspieletests

★ Frontier: Elite 2	42
Lost in Time	104
NFL Coaches Club Football	58
One Step Beyond	120
★ Privateer	48
Rollercoaster	56
Seal Team	60
Seven Cities of Gold	116
Sim Farm	62
Simon the Sorcerer	106
T2 Chess Wars	112



ECTS

Taxi mach London



Jedes Jahr im September ist es soweit: Die Software-elite trifft sich im kuscheligen Spätsommer-London zur ECTS. Drei Tage lang wird gezecht, getratscht und gefeiert – Auslandskorrespondent Knut “Du machst das schon” Gollert war für Euch vor Ort.

Alles begann damit, daß sich Knut und Kollege Frank vom Schwesternmagazin *Videogames* eines schönen Sonnabendmorgens auf die Socken machten, um die Hauptstadt des britischen Eilands zu besuchen. Auf dem Plan stand eine große Messe, ein größeres Fußballspiel und ein noch größerer Einkauf zu mehrheitlichen Gunsten unserer Kollegen, Freunde und Freundinnen. Vom Anreisestreß schwer gezeichnet, begaben sich Frank und Knut am Sonntagmorgen zum “Business Design Centre”, um sich der zahlreich erschienenen Herstellerarmee zu stellen. Alsdann hoppelte Knut im Halbstundentakt von Stand zu Stand und hatte mit dem einen, allgegenwärtigen Problem zu kämpfen: Wie stellt man es an, geruhsame Gespräche, Liebeserklärungen, Firmenportraits, hitzige Wortgefechte und Einladungen zum Essen auf dreißig Minuten zu komprimieren? Nachdem der Powermann an Dutzenden Ständen ausreichend getröstet wurde (“Ooch, bist Du ganz allein hier?”) ward eine Lösung gefunden: Dank unerhörter Anstrengung sprudelten unserem Redakteur satte 20 Zeichen pro Sekunde von den Lippen. Die Hersteller waren begeistert, die teilweise in Dreier-Packs angerückte Schreiberling-Konkurrenz blaß vor Neid und Knut verfiel kurz nach seiner Rückkehr in erschöpftes Schweigen. Nachdem sich die gesammelte Redaktionsmannschaft um das

wortlose Häufchen Elend gekümmert hat und ihn doch noch um den Erlebnisbericht erleichtern konnte (“Du bekommst auch unser gesammeltes Weihnachtsgeld.”), schildert Euch der langsam wieder sprechen lernende Knut seine Messe-Eindrücke.

21st Century Entertainment

Die Mannen um Andrew Hewson schweben immer noch im Erfolgsrausch der beiden Flippersimulationen *Pinball Dreams* und *Pinball Fantasies*. Die Arbeit an neuen Produkten wird gänzlich aufgeschoben um den Konvertierungen für alle möglichen Systeme (A 1200, CD 32, PC) Platz zu machen. Nichts Neues also von der Hewson-Front.

Accolade

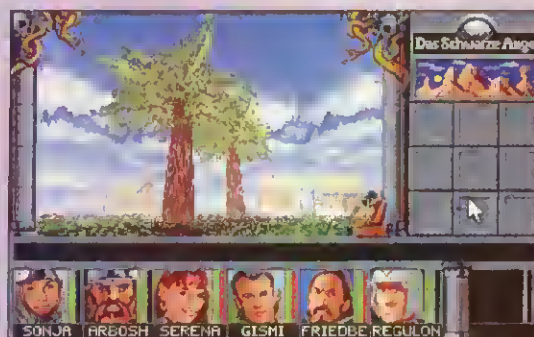
Auch bei der Bubsy-Force von Accolade gab's nichts Weltbewegendes. Der Traum aller Redakteurinnen, PR-Manager Alan Welsman, bezirzt jetzt die Presse am Sony-Stand und Accolade

hatte alle Hände voll zu tun, den neuen Verantwortlichen für Öffentlichkeitsarbeit einzuführen. So gab es außer dem eher mäßigen Rennspiel *Speed Racer* und Legends neuester Romanumsetzung *Xanth* (nach der Fantasy-Romanreihe von Piers Anthony) nichts zu sehen. Gerüchte über Tsunamis erstes CD-ROM-Erotikspiel *Man Enough* und neuen Sportspiel-Lizenzen (NFLPA, NBA, Pelé) dürfen für die erste Hälfte 1994 jedoch einiges erwarten lassen.

Attic

Guido Henkel von Attic hatte sein halbfertiges *DSA 2*:

Sternenschweif im Gepäck. Augenscheinlichste Änderung zum Vorgänger ist die grafische Darstellung der Oberwelt und der Dungeons. So läuft Ihr jetzt durch eine flüssig drehen-



Der zweite Teil des *Schwarzen Auges* bietet eine flüssig zoomende 3-D-Atmosphäre

de und zoomende Landschaft. Auch am Kampfsystem wurde gefeilt: Wem die Kämpfe zum Beispiel zu lange dauern, der darf im zweiten DSA-Teil den Computer für sich ziehen lassen. Gerüchte über eventuelle *Perry Rhodan*-Rollenspiele zerstreute Guido schon im Ansatz.

Glauben Sie an Zauberer, Riesen, Drachen, Trolle, Zwerge, Hexen, Orks, Vampire, Elfen, Gnome oder Werfrösche ???

Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsternen Sordid befreien.

Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." *Okkult* 4/91

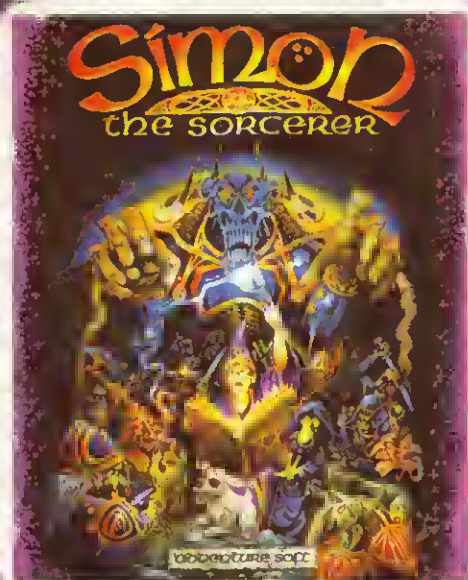
"Bezaubernd:" *666-Journal* 7/91

"Höllisch gut!" *Satanische Verse* 4/91

"Ich war sofort Feuer und Flamme." *Beelzebub*
... zehnmal besser als ... *Der Programmierer*

***+SS&..." *Die Konkurrenz*

Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels



adventure soft

BOMICO

Komplett in Deutsch für
IBM PC, AMIGA (1MB),
AMIGA 1200





Coktel Vision

Wattstarke Lautsprecher kündigten am Coktel-Vision-Stand *Inca 2: Wiracocha* an. Den Standnachbarn flogen als bald die Ohren von dannen und selbst PR-Chefin Emmanuelle Kreuz konnte sich nur mit lautstarker Stimme verständlich machen. Neben *Inca 2* standen auch die *Goblins* wieder auf dem Plan. Den dritten Teil der Koboldsaga nehmen wir in unserer nächsten Ausgabe etwas genauer unter die Lupe.

Core Design

Viel Neues und nichts zu sehen. Core wird dem Amiga jedoch wie kaum ein anderes Softwarehaus die Treue halten. Bis zum Weihnachtsfest wollen die Briten sage und schreibe 10 Titel auf den Markt händeln. Darunter auch das ewig angekündigte 3-D-Adventure *Darkmere* und den *Heimdall*-Nachfolger *Heimdall 2*. Auch Cores erster Mega-CD-Hit *Wonderdog* kommt für den Amiga.

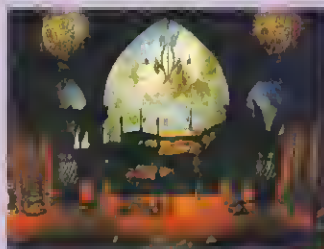
Digital Integration

Wenn zwischen DIs einzigen Spielen *F16-Combat Pilot* und *Tornado* glatte vier Jahre liegen, darf man nicht mit allzu großen Hoffnungen deren Messestand besuchen. So besah man sich zwei Zusatz-

disketten (ein Mission-Builder und *Operation Desert Storm*) und ward zufrieden. Ein Gimmick ging findigen Redakteuren jedoch nicht durch die Lappen. Auf der demnächst erscheinenden *Tornado*-CD-ROM-Version hat sich neben HiFi-Music ein zweites Spiel versteckt. *Merlin Helicopter* wurde von DI für die Royal Air Force entwickelt und ist ein klitzekleiner, aber feiner Heli-Simulator. Eure einzige Aufgabe ist es, auf einem Flugdeckschiff zu landen. Habt Ihr dies geschafft, gibt's Punkte. Für kleine Simulations-Wettbewerbe das ultimative Werkzeug.

Electronic Arts

Electronic Arts war eine der wenigen Softwarefirmen, die wirkliche Highlights und Neuigkeiten zum Besten gab. Unumstrittenes Highlight in der EA-Suite war Richard Gariots *Ultima 8*, was noch zu Weihnachten unter dem Namen *Pagan* erscheinen wird (siehe Kasten). Neben *Origins Privateer* (Test in dieser *POWER PLAY*) durften auch Blicke auf *Shadowcaster*, den *Propeller-Strike-Commander Pacific Strike* und auf *Twin Dolphins Forgotten Castle* geworfen werden. Das erstmals auf der CES in Chicago vorgestellte Rollenspiel bedient sich, wie mittlerweile viele Rollenspiele, der 3-D-Technik à la *Ultima Underworld*. Besonders beim Anblick der phantastischen Grafik bleibt dem *Underworld*-Experten die Spucke weg. Schon im Oktober soll EAs erstes CD-ROM-only-Spiel fertig sein: Im Stil von Virgins *7th Guest* geht es in *The Labyrinth of Time* durch ebendieses Zeitlabyrinth, vollgestopft mit Rätseln und Kopfnüssen. Ebenfalls recht bald zu haben sind die



Myst (oben) erscheint nur für Macs. Bullfrogs *Theme Park* (rechts) erfreut erst nächstes Jahr Jahrmärkte-Fans



Twin Dolphins Forgotten Castle soll noch dieses Jahr erscheinen und allen anderen 3-D-Rollenspielen besonders technisch das Fürchten lehren

U-Boot-Simulation *SSN-21 Seawolf*, das Schachspiel *Kasparov's Gambit* und die *Strike Commander*-Mission-Disk *Tactical Operations* inklusive 24 neuer Missionen und neuer Flugzeuge (B-1B, F-117A, F-4). Von Bullfrog gibt es ebenfalls schon Neuigkeiten: Neben der *Syndicate*-Mission-Disk mit neuen Missionen und drei neuen Waffen, kommt endlich die Mac-Version des Ur-*Populous* und eine Vergnügungsparksimulation namens *Theme Park*. Hier baut Ihr Euch den individuellen Super-Entertainment-Park auf und schlägt Euch die Zeit mit kaputten Karussells, verlorengegangenen Kindern und ausgeflippten Geisterbahnstatisten um die Ohren. Auch Third-Party-Anbieter Broderbund hat etwas Neues in der Zauberkiste: *Myst* nennt sich ein surrealistisches Adventure, daß ausschließlich für CD-ROM-Macs erscheint. Strategiespielpower der härteren Gangart gibt's erneut von Three Sixty. Dieses Mal kühlen sich gleich beide neuen Produkte im kühlen Naß der kriegsgebeutelten Ozeane. *Victory at Sea* entführt Euch in die Seeschlachten des 2. Weltkriegs und *Harpoon 2* kommt als direktes und angeblich verbessertes Sequel zum Original-*Harpoon* daher.

Der Eindruck in den EA-Hallen war schlicht überwältigend und läßt sich am besten durch ein, von Jörg Kähler, EA-PR-Manager Deutschlands, gern und häufig gebrauchtes Schlagwort umschreiben: "Groooooßartig!". Solch lange Worte auszusprechen, war unserem Schnellredner Knut natürlich nicht vergönnt und deshalb begnügte er sich mit einem verschluckten: "gutt...".



Näheres über EA's Sportspiele findet Ihr übrigens im "Sportschock"-Kasten.

Gremlin

Das Sheffielder Softwarehaus Gremlin schwelgt immer noch im *Zool*-Fieber. Neben diversen Konsolenumsetzungen steht jetzt auch der offizielle Nachfolger *Zool 2* an. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, allerdings darf jetzt auch auf eine weibliche Mitkämpferin namens *Zooz* zurückgegriffen werden. Die Fantasy-Hatz *Lilil Divil* ist fast fertig und kommt gleichzeitig mit *K240* auf den Markt. *K 240* ist die indirekte *Utopia*-Fortsetzung, in der Ihr einen kleinen Asteroiden befehligt und Euch mittels strategischem Geschick angreifender Aliens erwehrt und neuer Asteroiden bemächtigt.



Zool 2 kommt noch dieses Jahr mit Freundin und Hund

tigt. Amiga CD-32-Fans dürfen sich auf *The Lotus Trilogy* inklusive glasklarem CD-Sound freuen. Bereits dieser Tage wird das *Heroquest*-Strategiespiel *Legacy of Sorasil* und die Third-Party-Ballerei *Disposabile Hero* erscheinen. Ausführliche Tests findet Ihr in der nächsten *POWER PLAY*.

Interplay

Hauptattraktion bei Interplay war der *Stonekeep*-Stand, in dem eine spielbare Version des 3-D-Rollenspiels zu sehen war. Grafisch äußerst beeindruckend, war noch nicht abzuschätzen, wo die dreidimensionale Monsterprügelei spielerisch landen wird. Vom lang

erwarteten *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep* war nichts zu sehen. Einzig Bilder von einer frühen 16-Farb-Variante wurden willig verteilt –



Sim City fürs CD-ROM könnte für Sim City 2000 gehalten werden – ist es aber nicht

der endgültige Nachfolger soll allerdings in 256 Farben strahlen. Neues von der Trekkie-Front: Neben *Star Trek: Judgements Rites* kommt Anfang '94 die Weltraumballerei *Star Trek: Starfleet Academy*. Ganz ohne Lizenz saust das Strategiespiel *Star Reach* durch die Weiten des Alls. Zukunftsorientiert will dabei jeder sein und so spart Interplay nicht mit Ankündigungen diverser CD-ROM-Umsetzungen: *Sim City*, *Sim Ant* und *Lord of the Rings* sind die hoffnungsvollsten Projekte.

Unter dem Label "MacPlay" gedenkt Interplay ab Oktober auch die Apple-Freunde zu verwöhnen. So darf noch dieses Jahr *Star Trek: 25th Anni-*



Oben glänzt die CD-Version von Sim Ant, rechts Interplays Rollenspielhammer Stonekeep



versary bewundert werden. Für nächstes Jahr sind *Castles 2* und das witzige Grafikadventure *Fabulous Fuzzbox* angekündigt.

Microprose

Die wirklich spannenden Neuheiten, wie Meiers *Civil War* oder *Dragonsphere*, suchte man am optisch netten Microprose-Stand vergebens. Selbst in der angrenzenden

Trocadero Trauer

Am Vorabend der ECTS fand sich, wie jedes Jahr, ein kleines Grüppchen deutscher Journalisten im Trocadero-Center am Picadilly Circus ein, um sich im Quasar die Puste aus dem Leib zu ballern. Doch die abendliche Trocadero-Sitzung wurde zur herben Enttäuschung. Erste Minuspunkte sammelte die riesige Spielhalle: Außer dem nicht mehr sehr frischen aber immer noch beeindruckenden *Starblade*-Nachfolger *Galaxian* (6 Spielern ballern zusammen auf eine riesige Leinwand) gab es nichts Neues. Die immer schlechter besuchten Virtuality-Automaten entlockten dem Publikum allein ein hämisches Grinsen und gut 40 Prozent aller übrigen Daddelgeräte waren dermaßen abgenudelt, daß sie sich eher als "Pfandgrube", denn als Spaßmacher verdienten. Der anschließende Besuch im Quasar war ebenfalls alles andere als berauschend. Scheinbar hat die Mannschaft kaum Zeit gefunden die Anlagen vernünftig zu warten, denn die Hälfte aller Lasergewehre gehörten augenscheinlich in die Mülltonne, denn in des Spielers aufgeregte Hände. Wackelkontakte ohne Ende und defekte Aufladegeräte ließen die 15 Spielminuten zur Qual werden. Wer also nach London fährt, nur um den Quasar zu sehen oder zu spielen, sollte besser daheim bleiben. So verkommt ein ehemaliger Geheimtip zum Spielhallen-McDonalds unterster Kategorie.

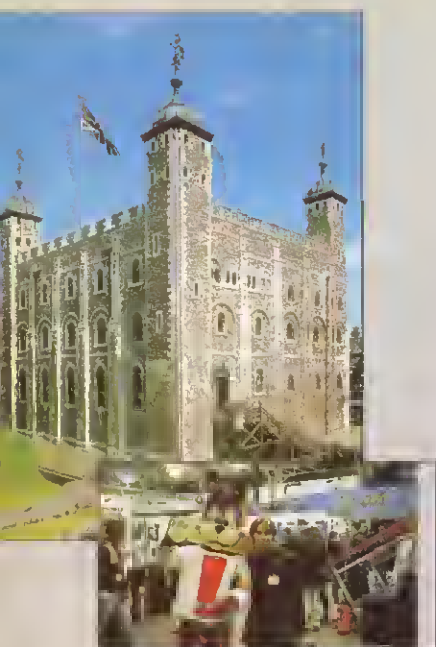
Suite wurde nur das Weihnachtsgeschäft beworben. Neben den in der *POWER PLAY* schon vorgestellten Spielen *Starlord*, *Pirates! Gold* und *Railroad Tycoon Deluxe* durften weitere Blicke auf das fast fertige U-Boot-Spektakel *Subwar 2050* und die *Task Force-Strike Eagle 3*-Mischung *F-14* geworfen werden. Ausführliche Testberichte über die beiden Simulationen und die zwei neuen Amiga-Umsetzungen *Dogfight* und *F-117* findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC	
Abandoned Places 2 *	75,95	69,95	Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95	
Aces Of The Pacific	85,95	79,95	7th Guest (Europa-Version)	89,95
Acad Over Europe *	79,95		Blue Forces *	109,95
Airbus A320	79,95	79,95	Chessmaster 3000 MCP	109,95
Ambermoon *	89,95	89,95	Der Patrizier	109,95
Battle Isle Data Disk 2	49,95	49,95	Eric The Unready	69,95
Body Blows	89,95	69,95	Eye Of The Beholder 3	79,95
Bumtime	89,95	79,95	Gunship 2000 & Missions	109,95
Burning Steel	89,95	75,95	Indiana Jones 4	89,95
Burning Steel Data Disks	je 39,95		Jurassic Park *	i.V.
Buzz Aldrin	99,95		Jutland	149,95
Campaign 2 *	89,95		Kings Quest 6	99,95
Carmen Sandiego In Space *	89,95		Laura Bow 2	89,95
Chaos Engine	i.V.	49,95	Maniac Mansion 2 (dt.)	39,95
Caveworld *	89,95	i.V.	Rebel Assault	i.V.
Clash Of Stars	79,95		Ringworld	89,95
Comanche	89,95		S.W.O.T.L. & Scenarios	89,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95		Sherlock Holmes 3	109,95
Dune 2	69,95	59,95	Sternenschweif (DSA 2) *	i.V.
Der Patrizier	89,95	89,95	The Lost Treasures Of Infocom	ab 69,95
Discover Space	79,95		Ultima Underworld 1 & 2	89,95
Doom *	i.V.		Wing Commander & Ultima 6	49,95
Dogfight	95,95	89,95	Wing Commander 2 Deluxe	99,95
Eco Quest 2	75,95	i.V.		
Eightball Deluxe	79,95			
Eishockey Manager	89,95	79,95		
Empire Deluxe	79,95	79,95		
Empire Deluxe Data Disk	49,95			
Eye Of The Beholder 3 (dt.)	89,95	i.V.		
Fields Of Glory	89,95	79,95		
Fire & Ice	69,95	59,95		
Flashback	79,95	69,95		
Flugsimulator 5	119,95			
Freddie Pharkas (dt.)	79,95			
Goal (Kick Off 3)	89,95	59,95		
Grand Prix	89,95	75,95		
Gunship 2000	89,95	89,95		
Hired Guns *	79,95	65,95		
History Line	89,95	79,95		
Indiana Jones 4	99,95	89,95		
Ishai 2	69,95	59,95		
Jurassic Park *	89,95			
Kings Quest 6	89,95	i.V.		
Lands Of Lore	69,95			
Legend Of Kyrandia 2	89,95			
Lemmings 2	89,95	89,95		
Lionheart	85,95	59,95		
Liverpool	59,95	59,95		
Lothar Matthäus *	75,95	89,95		
Lotus 3	69,95	59,95		
Lost Vikings	89,95	89,95		
Maniac Mansion 2 (dt.)	35,95			
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95		
Might & Magic 4	89,95	79,95		
Might & Magic 5 (dt.)	89,95			
NHL Hockey *	89,95			
Patnot	89,95			
Pinball Dreams	89,95			
Pirates Gold *	89,95	89,95		
Prehistorik 2 *	79,95			
Prince Of Persia 2	79,95			
Privateer *	95,95			
Privateer Speech Pack *	39,95			
Protostar (dt.)	89,95			
Railroad Tycoon Deluxe	85,95			
Return Of The Phantom	89,95			
Sea Team *	89,95			
Sensible Soccer 92/93	69,95	49,95		
Shadow Of The Comet *		85,95		
Sherlock Holmes	89,95			
Sim Life	79,95			
Space Hulk	89,95	69,95		
Space Quest 5	79,95	i.V.		
Sternenschweif (DSA 2) *	89,95	i.V.		
Strike Commander	95,95			
Strike Comm., Tact. Operations	39,95			
Strike Commander Speech Pack	39,95			
Syndicate	89,95	69,95		
Task Force 1942	95,95	i.V.		
Tornado	79,95	79,95		
Traps & Treasures		79,95		
Ultima 7, Teil 2	89,95			
Ultima 7/2: Zusatzdisk: Silver Seed	49,95			
Ultima Underworld 2	79,95			
Warlords 2	89,95			
Wing Commander		49,95		
Wing Commander Academy	69,95			
X-Wing	89,95			
X-Wing Mission Disk	49,95			
Yol Joel	i.V.	59,95		
Soundkarten				
Game Blaster Stereo	79,95			
Soundblaster Midi Adapter	49,95			
Soundblaster 2.0	189,95			
Soundblaster Pro	279,95			
Soundblaster 16 Bit	359,95			
Soundblaster 16 ASP	499,95			
Stereo-Lautsprecher	49,95			
Bestellannahme				
Telefon (030) 621 60 21				
Telefax (030) 622 90 15				
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28				
CD-ROM Laufwerke für PC				
CD-ROM intern	ab 399,-			
CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel	ab 659,-			
auch als Audio CD-Player nutzbar				
Festplatten Intern				
130 MB, 3,5" AT-Bus	369,-			
210 MB, 3,5" AT-Bus	429,-			
130 MB, 3,5" SCSI	429,-			
210 MB, 3,5" SCSI	599,-			
Andere Größen auf Anfrage!				
Amiga Hardware				
Amiga 600	399,-			
Amiga 1200	699,-			
Aufpreis für interne 40 MB Festplatte	399,-			
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-			
Aufpreis für interne 210 MB Festplatte	599,-			
Amiga Zubehör				
externe Festplatten für A500, z.B. 130 MB	599,-			
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-			
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95			
HF-Modulator für A500	69,95			
Maus für Amiga	39,95			
Joyatics				
Wir führen alle Competition Pro etc.	ab 25,95			
Advanced Gravis Joystick (PC analog)	79,95			
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari)	59,95			
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95			
Quickjoy I	7,95			
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95			
Disketten				
3,5" MF 2DD	7,99			
3,5" ME 2HD	12,99			
Atari ST				
B-17 Flying Fortress	89,95			
Chaos Engine	69,95			
Civilization	95,95			
Ishai 2	79,95			
Lemmings 2	75,95			
Super Cauldron	79,95			
Transarctica	79,95			
Viele Titel bereits ab 9,95! Bitte Liste anfordern!				
Apple Macintosh				
Freddy Pharkas	99,95			
Kings Quest 6	99,95			
Monkey Island 2	109,95			
Railroad Tycoon Deluxe	i.V.			
Sim City Deluxe	109,95			
The Lost Treasures Of Infocom (CD)	ab 69,95			
Spielkonsolen				
Mega Drive II	ab 199,-			
Mega-CD II + Road Avenger	599,-			
Game Gear mit 4 Spielen	249,-			
Gameboy	89,95			
Super NES	ab 199,95			
Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!				
* bei Drucklegung noch nicht erschienen!				
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!				
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt!				
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!				
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,				
9,50 bei Nachnahme,				
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)				
ab 250,- versandkostenfrei!				
Laden- & Versandanschrift				
Media Point Vertriebs GmbH				
Jonasstraße 28				
12053 Berlin (Neukölln)				



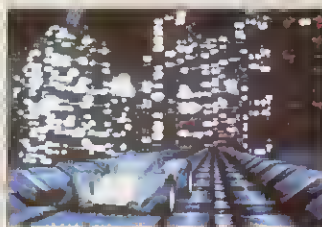
Millenium

Im Vergleich zur Frühjahrs-ECTS hat sich bei Millenium nichts getan. Immer noch prügeln sich die Entwickler mit *Brutal Sports Football* rum und *James Pond 3: Operation Star-*

fish schwabbelt noch in der Agentenakademie, bis er Ende November auf die Amiga-Gemeinde losgelassen wird. Das Fantasy-Spielchen *Diggers* sollte hingegen schon dieser Tage in den Läden landen.

Mindscape

Mindscape setzt auf Masse: Sage und schreibe 49 Produkte wird die britische Softwarefirma im nächsten halben Jahr veröffentlichen. Allein vom amerikanischen Geldgeber "Software Toolworks" kommen 19 CD-ROM-Projekte, darunter das schon fürs 3D0 angekündigte Rennspiel *Megarace*, ein Fantasy-Rollenspiel namens *Dragon Tales* und die Vampir-Rätsel *Dracula Unleashed*. Neben diversen Enzyklopädien gibt's etliche neue Programme aus der *Mario Edutainment*-Reihe. An Amiga-Spielen harren die *Battletoads* und *Alfred Chicken* ihrer Veröffentlichung – für PCs kommt der Flugsimulator *Evasive Action* und das *Star Wars*-Schach. Natürlich unterstützt Mindscape das CD 32:



Gratisch fetzig und von CD: *Megarace* und *Dragon Tales*

Captive 2, *Alfred Chicken* und *D/Generation* erscheinen noch vor Weihnachten.

Mirage

Neben der 3-D-Orgie *Rise of the Robots*, von der außer ein paar hübschen SVGA-Render-Animationen nichts zu sehen

war und die erst im Frühjahr 94 erscheinen wird, verspricht vor allem der Vertrag mit dem US-Publisher QQP eine Menge Spielneheiten. An QQP-Produkten werden noch dieses Jahr die Solitär-Sammlung *Solitaire's Journey*, das Strategiegemetz *Heirs to the Throne* und die Adventure-Rollenspielmischung *The Red Crystal* in deutsche Softwareläden dampfen. Das EGA-Adventure *Jack the Ripper* läßt heißhungrige Scotland-Yard-Polizisten noch bis Ende November schmoren.

Neo

Die *Whale's Voyage*-Macher aus Österreich hatten netterweise einen kleinen Leckerbissen im Rucksack. Neben der CD-ROM- und Amiga-CD-32-Variante ihre Rollenspiels steht für Anfang nächsten Jahres *Der Clou!* an. Im London der fünfziger Jahre startet Ihr eine Einbrecherkarriere und beraubt mit den angeheuert Komplizen Dutzende Geschäfte, Banken und zu guter Letzt den Londoner Tower seiner Kronjuwelen. Ähnlichkeiten zum

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Preis 16 Uhr) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM/PC				SUPER NES				MEGA-CD						
A-Train	DV	95,00	Space Quest 5	DV	67,00	Act Raiser	dt	114,00	Mechwarrior	dt	129,00	Universal Adaptor	us	79,00
Aces over Europe	DV	74,00	Streethunter 2	DA	55,00	Addams Family 2	dt	109,00	NHLPA Hockey '93	dt	109,00	Universal Adaptor Pro	us	49,00
Airbus A320 USA	DA	85,00	Stronghold	EV	69,00	(Pugsley's S.)	dt	109,00	PGA Tour Golf	dt	109,00	MEGA DRIVE		
Atac	DV	49,00	Syndicate	DV	79,00	Alien 3	dt	109,00	Race Drivin	dt	69,00	Bubsy	dt	99,00
Battletech 2	DA	29,00	Take a Brake - Pinball (Win)	EV	62,00	Amazing Tennis	dt	129,00	Road Riot 4WD	dt	69,00	Captain Planet	dt	89,00
Battletoads	DA	51,00	Twilight 2000	EV	88,00	Asterix	dt	99,00	Rocky & Bullwinkle	us	69,00	Cool Spot	dt	99,00
Betrayal at Krondor	DV	74,00	Unlimited Adventure	EV	65,00	Batman Returns	dt	109,00	Sam City	dt	87,00	Crash Dummies	dt	99,00
Body Blows	DA	55,00	WWF European Rampage	EV	42,00	Bubsey	dt	99,00	Star Wing	dt	99,00	Double Dragon 3	dt	99,00
Bundesliga Manager	DV	69,00	Wallstreet Manager	DV	79,00	Congos Caper	dt	115,00	Street Fighter 2 Turbo	us	139,00	(Arcade Game)	dt	99,00
Prof. 2.0	DV	32,00	War in the Gulf	DA	75,00	Crash Dummies	dt	113,00	Striker	uk	119,00	Fantasia	jp	39,00
Burntime	DV	49,00	Wing Beamish	DA	39,00	Cybermotor	dt	109,00	Super Bomber Man	jp	149,00	Fatal Fury	dt	109,00
Comanche Data 1	DV	49,00	Wing Commander Academy	DA	69,00	Desert Strike	us	109,00	Super Star Wars	us	119,00	Flashback	dt	109,00
Dune 1	DV	39,00	Wing Commander 2	DA	79,00	Doomsday Warrior	us	129,00	Tecmo NBA Basketball	us	125,00	Firestrokes	dt	105,00
Dune 2	DV	63,00	X-Wing	DA	89,00	E.V.O.	us	129,00	Terminator 1	dt	119,00	George Forman's Boxing	dt	89,00
Eight Ball Deluxe (Pinball)	EV	65,00			F-Zero	dt	49,00	Terminator 2	dt	119,00	Global Gladiators	dt	99,00	
Eishockey Manager	DV	79,00	Comp. Pro Mini (transparent)	DA	59,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	109,00	Terminator 3	dt	119,00	(Mc Donalds)	dt	99,00
Eye of the Beholder 3	DV	79,00	Comp. Pro (transparent)	DA	59,00	Fatal Fury	us	139,00	Where in the World	dt	119,00	Hardball 3	dt	99,00
Fields of Glory	DV	85,00	Gamecard (2 Ports/Analog)	DA	25,00	Final Fantasy 2	us	139,00	Where in the World	dt	119,00	Jack Nicklaus Golf	dt	89,00
Fire and Ice	DA	58,00	Gravis Gamepad	EV	45,00	Final Fight 2	us	139,00	Where in the World	dt	119,00	Jungle Strike	dt	109,00
Flight Simulator 5.0	EV	109,00	Gravis Joystick schwarz	EV	69,00	Final Fight 2	us	139,00	Where in the World	dt	119,00	Jurassic Park	us	99,00
Football Manager 3	DV	75,00			First Samurai	dt	119,00	Where in the World	dt	119,00	Micro Machines	dt	89,00	
Freddy Pharkas	DV	67,00			George Forman's Boxing	dt	59,00	Where in the World	dt	119,00	Mortal Kombat	dt	109,00	
Gateway 2 (Home World)	EV	65,00			Home Alone 2	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Mutant League Football	dt	87,00	
Goal!	DV	65,00			Home Alone	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	NBA Allstar Challenge	us	85,00	
Humans Race Stand Alone	DV	49,00			Hunt for Red October	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	NHLPA Hockey '93	us	85,00	
Ishar 2	DA	57,00			James Bond jr.	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Robocop 3	dt	99,00	
Jurassic Parc	DV	68,00			James Pond	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Shining Force	dt	109,00	
Lands of Lore	DV	49,00			Jimmy Connors	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Simpsons Bart's Nightmare	dt	99,00	
Larry 5	DV	49,00			Pro Tennis Tour	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Strider 2	dt	99,00	
Legend of Kyandia	DV	49,00			King Arthur's World	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Superman	dt	99,00	
Links 386	DV	49,00			Lemmings	dt	109,00	Where in the World	dt	119,00	Team USA Basketball	dt	99,00	
Innisbrook Copper	EV	42,00			Lost Vikings	dt	99,00	Where in the World	dt	119,00	Tiny Toon	dt	89,00	
Last Vikings	EV	83,00			Mario All Star	dt	87,00	Where in the World	dt	119,00	WWF Royal Rumble	dt	109,00	
Lothar Mathias	DV	69,00						Where in the World	dt	119,00	Winter Challenge	dt	85,00	
Lotus Turbo Challenge 3	DA	66,00						Where in the World	dt	119,00	X-Men	dt	89,00	
Maniac Mansion 2	DV	85,00						Where in the World	dt	119,00				
Might & Magic 5	DA	79,00						Where in the World	dt	119,00				
NHLPA Hockey	DA	49,00						Where in the World	dt	119,00				
One step beyond	DA	49,00						Where in the World	dt	119,00				
Pinball Dreams	DA	59,00						Where in the World	dt	119,00				
Pirates Gold	DV	89,00						Where in the World	dt	119,00				
Pool	DV	65,00						Where in the World	dt	119,00				
Premier Manager	EV	56,00						Where in the World	dt	119,00				
Prince of Persia 2	DA	69,00						Where in the World	dt	119,00				
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,00						Where in the World	dt	119,00				
Road & Track	(Grand Prix Unit)	EV	39,00					Where in the World	dt	119,00				
Sensible Soccer	DA	54,00						Where in the World	dt	119,00				
Space Hulk	DA	79,00						Where in the World	dt	119,00				

MEGA-CD			
Chuck Rock	us	79,00	
Hook	us	85,00	
Jaguar XJ-220	us	85,00	
Prince of Persia	us	85,00	
Wolfchild	us	85,00	
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	489,00	
Mega CD 2 (incl. Road Adv.)	dt	559,00	

AMIGA			
A-Train	DV	79,00	
Airbus A320 USA	DV	85,00	
Burntime	DV	69,00	
Campania	DV	75,00	
Chuck Rock 2	DA	29,00	
Dune 2	DV	56,00	
Eishockey Manager (1 MB)	DV	74,00	
Flashback	DV	59,00	
Grand Prix	EV	49,00	
Gunsling 2000	DA	69,00	
Jaguar XJ-220	EV	39,00	
Jurassic Park	DV	57,00	
Last Vikings	DV	70,00	
Lothar Mathias	DV	65,00	
Mc Donald Land	DV	39,00	
Nigel Mansell	DA	45,00	
Rampart	DA	39,00	
Sensible Soccer 92/93	DA	43,00	
Sim Life	DV	86,00	
Syndicate	DV	59,00	
Walker	DA	57,00	
War in the Gulf	DV	69,00	
Yol Joel	DA	57,00	
Laufwerk A500 Intern		109,00	
Laufwerk Amiga Extern		129,00	
Laufwerk A500 Intern 1,75 MB		249,00	
Laufwerk Amiga Extern 1,75 MB		299,00	
Speichererweiterung 512K A 500		59,00	

Ladenlokale (Preise variieren)			
01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel. (noch nicht)	
32423 Minden	Markt 13	Tel. 0271/21648	
51381 Leverkusen	Akazienweg 5	Tel. 02171/34924	
80333 München	Theisenstr. 152	Tel. 089/522787	
81534 München	Odestr. 9	Tel. 089/652908	
82319 Starnberg	Tutzinger-Hof-Platz 3	Tel. 08151/29772	
86551 Aichach	Martinsgr. 31	Tel. 08251/53250	

Händleranfragen erwünscht.
Franchisepartner im In- und Ausland gesucht.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme, Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 45,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Klassiker *They stole a Million* sind natürlich rein zufällig, könnten das Spiel aber sehr interessant machen.

Ocean

Ocean schwelgt im Dinofieber. Voller Begeisterung über die gigantische *Jurassic Park*-Lizenz baute Ocean das Tor des Parks in Kleinformat auf und zeigte die Super-NES- und PC-Variante des gleichnamigen Spiels. Spielerisch werden sich beide Versionen nicht unterscheiden: Ihr wetzt sowohl durch den Park, der aus der Vogelperspektive

Sportschock

Fußball ist in. Nachdem jetzt sogar die nordamerikanische Bevölkerung, dank der 94er Fußball-WM in den USA, im Lederfieber steckt, läßt das erste Fußballspiel vom weltbesten Sportspielhersteller Electronic Arts natürlich nicht lange auf sich warten. So wurde die interessierte Presse am Tag nach der ECTS ins Londoner Wembley Stadion gebeten, um einen ersten Blick auf *FIFA International Soccer* zu werfen. Unter dem Sportspiellabel "EA Sports" wird schon im Dezember die Mega-Drive-Variante erscheinen. Umsetzungen auf alle gängigen Computer- und Videospielsysteme folgen. Nach einem lockeren Small-Talk und dem dazugehörigen Probespiel, ging's auf die Wembley-Tribüne. Auf dem Plan stand zufälligerweise das WM-Ausscheidungsspiel Polen gegen England. Für uns Deutsche, die wir sowieso nach Amerika fliegen, weniger spannend, aber trotzdem interessant. Besonders die Reaktionen der britischen Fans beeindruckten: Nach jedem Tor (Endergebnis: 3:0 für England) sprang die 80000köpfige Menschenmasse erwartungsgemäß voller Elan vom Holzsitz, unsere Tribüne fing merkwürdig an zu wackeln und der Lautstärkepegel sprang in einen unmenschlich lauten Bereich. Daß Knut noch heute unter Schwerhörigkeit und sporadisch auftretenden Ohrenschmerzen leidet, könnte als Folge der Wembley-Erfahrung gedeutet werden.

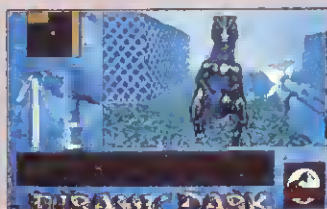


FIFA International Soccer

Inferno
beeindruckt mit
geredertem
Vorspann und
schneller
Vektorgrafik



gezeigt wird, als auch durch die 3-D-Dungeons verschiedener Bunker. Die 3-D-Routinen stammen übrigens vom technisch versierten DID-Team (*Epic, F-29 Retaliator*). Auch DIDs TFX hatte seinen eigenen Stand inklusive UN-Wachmann. Den TFX-Test findet Ihr in dieser Ausgabe. Der *Epic*-Nachfolger *Inferno* läßt allerdings noch auf sich warten – erst Anfang nächsten Jahres wird die galaktische Ballerei zu haben sein. Ansonsten warb man kräftig mit der frischen *Dennis*-Lizenz (das Spiel kommt im November) und dem netten Jump'n'Run *Mr. Nutz*, welches nur für das SNES und den Amiga 1200 erscheint.



3D total: Jurassic Park (PC)

Renegade

Ohne Frage gehörte der kleine Stand von Renegade zu den ergiebigsten der Messe. Zwar kann sich die Londoner Edelfirma nicht mit der riesigen Produktpalette, wie sie zum Beispiel EA präsentiert, schmücken, doch wenn Renegade neue Spiele zu zeigen hat, gibt's an deren Qualität selten etwas auszusetzen. Neben der *Uridium 2*- und *Turrican 3*-Präsentation, war Terramarques *Elfmania* das Highlight. Hinter Terramarque steckt niemand geringerer als Stavros Fasoulas, der sich auf dem C 64 schon mit *Quedex* einen Namen machte. *Elfmania* ist ein reinrassiges Beat'em Up in dem sich acht Fantasy-Figuren die Köpfe einschlagen. Technisch schon in der Vorabversion sehr eindrucksvoll, bleibt abzuwarten, was Terramarque spielerisch aus *Elfmania* herausholt. Ein weiteres Highlight durfte im Hinterstübchen bewundert werden: *Flight of the Amazon Queen*. Das stark an *Indiana Jones* erin-

ten zusammen mit KTM den derzeitig 6. der 500-ccm-Motocross-WM Jeremy Whatley. Nächsten Sommer kommt das dazugehörige Motocross-Rennspiel *KTM Motocross* von Graftgold. Ob Renegade mehr Erfolg im Motorsport, als auf Computermonitoren hat, bleibt abzuwarten.



Technisch brillant: Elfmania

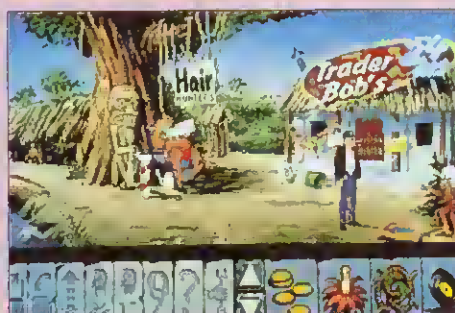
Hardware der Zukunft

Auf CDs passen Unmengen von Daten, sie sind billig, aber die dazugehörigen Laufwerke unerhört langsam. Wenn das Geld für ein Double-Speed-SCSI-CD-Rom fehlt und 7th Guest spielen will, läßt sich unabhängig auf eine Ruckelorgie ein. Die amerikanische Hardwarefirma Sigma Designs hilft allen 150-KB/s-CD-RDM mit ihrer neuen Karte auf die Sprünge: Das Zauberwort lautet MPEG. Mit Hilfe dieser Kompressionsmethode, die auch im 3D0 Verwendung findet, ist es möglich, zum Beispiel 30 MByte Film auf 150 KByte zu komprimieren. Kurzum: Mit der "ReelMagic"-Karte wird es Besitzern von "normalen" CD-RDM-PCs mit "normalen" VGA-Karten ermöglicht, Filme in 32000 Farben (bis zu einer Auflösung von 1024 x 768) mit 30

Bildern pro Sekunde und dazugehörigem 16-Bit-DSP-Sound auf den Monitor zu bannen. Das CD-Spielgenre bekommt eine gänzlich neue Dimension und etliche Firmen entwickeln bereits: Interplay spickt



Ihr *Lord of the Rings* mit Filmausschnitten, LucaArts setzt *Rebel Assault* um und von Maxis kommt *SimCity 2000*. Selbst Spielfilme soll's bis Weihnachten geben. Mehr zur "ReelMagic" findet Ihr im News-teil dieser POWER PLAY.



Renegade geht fremd: Flight of the Amazon Queen ist ein reinrassiges Adventure

gade allerdings "Motocross". Die Motorradnarren der Londoner Firma erfüllten sich einen Kindheitstraum und sponsor-

Sierra

Tote Hose am Sierra-Stand. Zwar wurde schon fleißig über Produkte des nächsten Jahres getratscht (*A-10 2*, *Aces over Korea*, *Front Page Sports: Soccer*), doch zu sehen gab es von diesen Spielen nicht ein Pixel. Aufgewärmt wurden lediglich die Weihnachtsspiele, die schon in Chicago oder gar Las Vegas "fast fertig" waren. So standen



ante beeindruckte in Sachen Grafik mächtig (siehe Kasten). Neben dem netten SNES-Hüpfer *Mr. Tuff* dürfen wir auf das Psychedelic-Experiment *Peak Blinder* gespannt sein: Harte Farbwechsel und eine poppig, plakative Grafik blasen Euch direkt in die swinging Sixties zurück.

Team 17

Die Amiga-Freaks um Martyn Brown lassen von Commodores Blüte zwar nicht ab, konzentrieren sich jedoch schon fleißig auf den PC-Markt. Als nächstes wird die PC-Variante von *Alien Breed* und das schon seit Urzeiten angekündigte *Overdrive* erscheinen. Ende Oktober ist das *Body Blows*-Update mit dem Beinamen *Galactic* und jeder Menge Fantasy-Gegnern fertig. Selbst *Alien Breed 2* soll noch dieses Jahr erscheinen – für den 1200er gibt's gleichzeitig mit dem Release der "normalen"

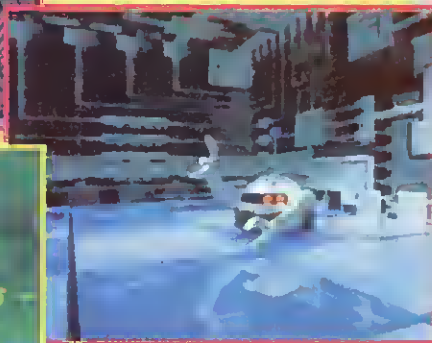


Alien Breed 2 soll wahrhaftig noch dieses Jahr erscheinen

Grafik der Zukunft

In deutschen Kinos floppte die King-Verfilmung "The Lawnmower Man" dank dröger Story – die Cyber-

Film nähert sich dieser Tage endlich seiner Fertigstellung und begeisterte am Storm-Stand die Besucher. Besonders die CD-ROM-Version wird mit aufwendig gerenderten Fil-



men nicht sparen – Unterschiede zu den Filmszenen sind unglaublich minimal, zumal sich selbst bei rasant schnellen Animationen kein Ruckeln blicken ließ. Cyberspace-Fans sollten die Augen offen halten, denn *The Lawnmower Man* kommt schon im November.

space-Szenen gehören jedoch ohne Zweifel zu den besten, die jemals im Kino zu sehen waren. Das schon seit einiger Zeit angekündigte Spiel zum

Amiga-Version eine spezielle AGA-Variante.

U.S. Gold

In der U.S. Gold-Suite erlag man dem olympischen Goldfieber. *Winter Olympics* wird noch rechtzeitig zu Weihnachten für alle gängigen Systeme erscheinen und gibt Euch die Möglichkeit, die 17. Olympi-

schen Winterspiele von Lillehammer schon im voraus zu entscheiden: 10 Disziplinen und Mehrspielermodi lassen einiges erhoffen. Schon im Oktober soll das Strategiespiel *Kingmaker* erscheinen, welches Euch in das mittelalterliche England zur Zeit der Rosenkriege entführt. Castles-gestahlte Burgherren dürfen schon mal das Fallbeil wetzen.

Storm

Bei Storm/Sales Curve drehte sich alles um den *Lawnmower Man*. Die CD-ROM-Vari-

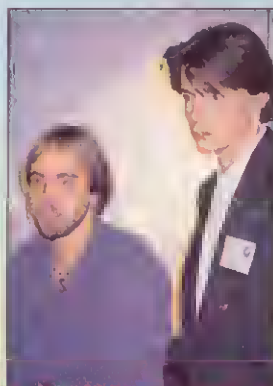
Rollenspiel der Zukunft

Die einzige wahre Rollenspielüberaschung der ECTS hieß *Ultima 8*. So ließ es sich der Avatar Richard Garriott nicht nehmen, seine Kreation höchstpersönlich vorzustellen um schon im voraus Lob in Massen zu kassieren. Unter dem Titel *Ultima 8: Pagan* kommt der zweite Teil der dritten *Ultima*-Trilogie noch dieses Jahr nach Deutschland. Unser Held wird von den Guardians hübsch roter Hand am Ende des vorherigen Teils gegriffen und in *Pagan* über einer gänzlich neuen Welt gleichen Namens ausgesetzt. In einer neuen, isometrischen Perspektive schlägt sich unser bestens animierter Avatar durch eine Welt, die von

den vier Titanen beherrscht wird, den Herren über Feuer, Wasser, Erde und Wind. Bevor der Avatar im neunten *Ultima* die Heimatwelt des Guardians betritt, hat er auf *Pagan* die Tiefen der See, diverse Vulcane und sogar über den Wolken gelegene Städte zu erforschen.



Pagan bietet eine andere Perspektive als *Ultima 8*



Fazit

Eine Messe ohne Highlights und gigantischen Neuerungen. Fast alle Spiele wurden schon in Chicago gezeigt – einige der Chicagoer Neuheiten wurden gar einfach unterschlagen (siehe Sierra). Das bevorstehende Weihnachtsgeschäft und die konsequente Ausrichtung der Firmen auf selbiges ließ die meisten der erst nächsten Jahr erscheinenden Spiele ins Abseits geraten. In aller Munde war die CD. So gut wie jeder bastelt an PC-CD-ROM-Produkten. Das Amiga CD 32 wird nur von den großen Firmen voll unterstützt. Alle ändern (z.B. Team 17) warten ab, wieviel Commodore von ihrer CD-Konsole verkauft. Maßstab für wirklich neue Produkte bleibt der amerikanische Markt mit den dazugehörigen Messen. Allein Amiga-Freunde werden mit der ECTS gut bedient, doch niemand weiß, wie lange noch.

kn

Premiere!

ERSTMALIG DEUTSCH

EINMALIG SPANNEND

UMWERFENDE 16 MB

SEGA
MEGA DRIVE



ROLLENSPIEL/ADVENTURE

- Das bisher umfangreichste Rollenspiel für das MEGA DRIVE.
- Kombination von Rollenspiel und Geschicklichkeitsspiel.
- Super animierte Sprites und 3D-Szenario-Power.
- Bis zu 4 Spielstände speicherbar.
- Nicht nur für Freaks.

ERSCHEINUNGSTERMIN:
■ ENDE NOVEMBER

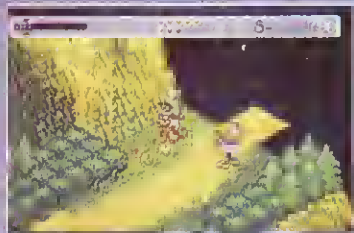
LANDSTALKER

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

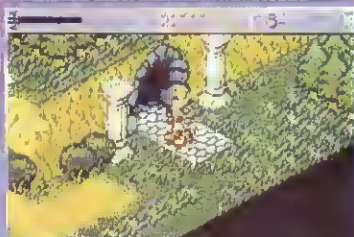
SEGA



Die etwas andere Schatzinsel.



Triff auf viele interessante Charaktere.



Bagg Dich in dunkle Vertiefe.

SEGA

Leisure Suit Larry

Al Lowes virtueller Spielplatz für alternde Playboys geht in eine neue Runde: Endlich mehr Sex in Teil sechs?



Laffer, Larry Laffer – bei diesem Namen bekommt die Damenwelt nicht nur heiße Ohren. Der weiße Polyesteranzug, das bezaubernde Zahnpastagrinsen und der entwaffnende Chauvicharme: Larry ist unwiderstehlich, da verzeiht man ihm auch das Versagen im entscheidenden Moment.

Zusammen mit Mark "Space Quest" Crowe erschütterte Al Lowe 1986 das keusche King's

Quest-Imperium von Robert und Ken Williams mit dem ersten Aufriß des Lüstlings. Schmierige Toiletten in schmierigen Bars, schmierige Hinterhofnummern und schmierige Kondome: Die unmoralische Seite des Lebens war den Computerspielhelden von damals so fern wie der Planet Venus – bestenfalls wurden anrühliche Amateurprogramme auf dem Schulhof getauscht, die qualitativ selbst Larrys bescheidene Anmachelocker unterboten.

Aber Larry hatte nicht nur Freunde: Amerikas Moralapostel stiegen gegen Mr. Laffer auf die Barrikaden – einige sittenstrenge Softwarevertriebe verhängten sogar ein Larry-Embargo und verbannten Al Lowes Lustmolch aus dem Angebot. Der Rummel um Sitte und Moral ließ die Verkaufskurve allerdings schneller in die Höhe steigen, als alles, was sich je in Larrys Hose befand – bei Folgenkö-

Gammie kümmert sich um das größte Problem der Menschheit: Cellulitis



Die Anfahrt: Noch weiß Larry nicht, was ihn erwartet

nig Sierra hieß die logische Konsequenz: Weitere Teile müssen her.

Larry 2, 3 und 5 (Teil 4 ist verschollen) fehlte allerdings das gewisse "Etwas", das den ersten Ausflug von Larry so berüchtigt und erfolgreich machte: das Anrühliche, der schlüpfrige Witz. Al Lowe ergoß sich bei den Folge-Larrys in ellenlangen Bildbeschreibungen und vergaß zu-

gunsten der Sittenwächter, was Larry-Spieler eigentlich wollen: Erotik – Larry 2 bis 5 waren so lasterhaft wie ein Bad von Sesamstraßen-Ernie mit seinem Quietschentchen.

In *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* soll es endlich wieder richtig zur Sache gehen. Zur Freude eines jeden Softwarespanners wurde Larry 6 im neuen Sierra-Adventure-System programmiert, das die Super-VGA-Auflösung von 640 x 400 Punkten

BelAmi-Historie



Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Der erste (und vielleicht beste) Larry holte sich in Lefty's Bar Syphilis, verlor seinen letzten Cent beim Glücksspiel und scheiterte am unbestechlichen Disco-Türsteher. Seit einiger Zeit

gibt es eine restaurierte Version mit 256 Farben und Icon-Steuerung für MS-DDS und Macintosh.

Leisure Suit Larry goes Looking for Love (In Several Wrong Places)

In Larry 2 sind unzünftige Abenteuer so selten wie ein Haar auf dem Kopf von Al Lowe. Allerdings begleitet professionelle EGA-Grafik und deftiger Al-Lowe-Galgenhumor Larry auf seinem Kreuzzug gegen den bitterbösen Dr. Nonookie und das verrufene "Spinach Dip".

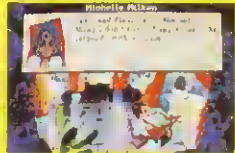


Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Die Hitze auf Nontoonyl Island wirkt sich auch auf Al Lowe aus: In Larry 3 geht es wieder härter zur Sache – Larry spannt mit dem Fernglas in fremde Wohnzimmer und wird von Dschungelamazonen entführt. Wer genug Stehvermögen besitzt, darf später sogar die attraktive Passionate Patti kontrollieren.

Passionate Patti does a Little Undercover Work

Der erste Larry, der sich komplett über die Maus steuern läßt, geizt nicht mit abgedrehter VGA-Grafik, aber mit logischen Rätseln. Larry muß für einen Pornoproduzenten ansehnliche "Schauspielerinnen" finden und gerät in die Fänge der Mafia – dennoch Larrys keuschester Ausflug.



Außer Konkurrenz: The Laffer Utilities

Ein Spiel? Ein Anwendungsprogramm? Etwas Nützliches? Nein, *The Laffer Utilities* sind definitiv für nichts zu gebrauchen – es sei denn, man braucht qualitativ minderwertige FAX-Deckblätter mit Larry-Bildchen und Gags oder hat zuviel Geld im Portemonnaie und zuviel Platz auf der Festplatte.





Singapore Sling ist gut, Singapore Spinach Sling ist besser

bei 256 Farben unterstützt. Während die Helden der weiteren neuen Sierra-Spiele *Quest for Glory 4* und *Gabriel Knight* noch durch eine grobkörnige Normal-VGA-Landschaft trappen müssen, entdeckt Larry die virtuelle Weiblichkeit in ihrer ganzen hochauflösenden Pracht. Wahlweise wird auch das sonst so brave Microsoft Windows von Larrys frivolem Treiben verwirrt.

Trostpreis

Nachdem Larry Laffer bereits in Folge 2 in einer Fernsehshow eine mehr oder minder erholsame "Traumschiff"-Kreuzfahrt gewann, wagt er jetzt einen zweiten TV-Auftritt: In einer Partnertreff-Show mit dem passenden Namen "Stallions" erringt er mit Mühe und Not den Trostpreis: Zwei Wochen auf der Schönheitsfarm "La Costa Lotta". Diese Anlage ist der Traum eines jeden Lebemanns: Frischfleisch en masse, Südseelandschaft,

quitschbunte Cocktails, riesige Pools und lose Stimmung.

Doch Larry ist nicht zum Vergnügen in "La Costa Lotta": Sein verkümmerte Körper soll gemäß dem Untertitel *Shape Up or Slip Out* wieder in eine begehrte Form gebracht werden – vielleicht findet er auch endlich ein wirksames Mittel gegen den Schwund seiner Haarpracht?

Wie zu erwarten, bleibt Larry in "La Costa Lotta" nichts erspart: Er muß Bungee-Sprünge mit dem rotharigen Feger Merrily ertragen, Gammies Orangenhaut-Massage-Salon reparieren, vor der südamerikanischen Einzelkämpferin Cavaricchi Vuarnet fliehen und einen "Singapore Spinach Sling" trinken. – Wer sich noch an das berühmte "Spinach Dip" aus Larry 2 erinnert, weiß, was das bedeutet. Nicht zu vergessen: Eine 50000-Volt-Elektroschock-Spezialbehandlung wartet auf Larry und sein bestes Stück.



Sommer, Sonne, Swimmingpool – Larry bleibt nicht lange cool



Char macht müde Männer munter: Larry als Mr. 50000 Volt



Bungee-Jumping: Ein Sprung in Ehren kann keiner verwehren

Reißverschluß

Das vertraute Icon-Kontrollsystem von Sierra wurde für Larry 6 leicht renoviert: Neben den normalen Icons für Laufen, Betrachten, Sprechen und Objekte benutzen, wartet Larry 6 mit einem obskuren "Spezial-Icon" auf: Einem Reißverschluß. Das Anwendungsgebiet dieses Symbols spricht für sich: jeder Leser darf sich seinen Teil denken.

Außerdem ist, wie bei Konkurrent Tsunami, das Inventory nun permanent eingeblendet, und Ihr dürft den so-

nannten "Filtch-Level" (Schmutzgrad) Eurer moralischen Gesinnung entsprechend bestimmen. Ob *Leisure Suit Larry 6* wenigstens im schärfsten Modus dem hartgesottenen und RTL-Nachtprogramm-gestählten Computerspieler wirklich die Schweißperlen auf die Stirn treibt, bleibt abzuwarten.

Ihr dürft jedenfalls schon die Eisdübel tiefkühlen und Euch Kleenex-Tücher besorgen: *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out* befeuchtet noch diesen Herbst die Regale der Softwarehändler. js



WC: Larrys legendäres "Magischer Zepher" in Aktion

BH: Akute Stoffknappheit und



ALONE IN THE

Dark

Nach dem hervorragenden ersten Teil

steht nun der Nachfolger des französischen Gruselhits ins Haus: Infogram läßt die Vektorgeister heulen.

Geschwindigkeit zu bearbeiten. Dies war notwendig, um die 3-D-Herausforderung schlechthin anzupecken, die Darstellung einer Oberwelt. Im ersten Teil zog man sich vorsichtshalber in den Schutz einer geschlossenen Umgebung zurück, dadurch traten Probleme wie die Darstellung von Wolken oder weite Perspektiven in den Hintergrund. Mit besonderer Hingabe werkten die Franzosen an Story und Konzept: Nachdem

Name:	Alone in the Dark 2
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	Voraussichtlich 4. Quartal



Das Kampfsystem wurde weiter verbessert – Neue Watten und imposante Schläge sorgen für mehr Abwechslung

Der erste Teil läßt grüssen: *Alone in the Dark 2* glänzt mit der gleichen Steuerung wie der erste Erfolgshit

Vorgänger deutlich in den Schatten stellen. Wie schon im ersten Teil, wird sich der Spieler in einer 3-D-Umgebung wiederfinden. Die Blickwinkel des Spielers sind durch verschiedene festgelegte Kameras vordefiniert. Je nach Aufenthaltsort des Spielers wird automatisch so zwischen den Kameras umgeschaltet, daß sich die Figur immer optimal im Blickfeld befindet.

Genauso wie im ersten Teil, wird sich die *Alone in the Dark 2*-Welt aus Texture-belegten Polygonen aufbauen. Ein neues Verfahren beim Oberflächen-Scannen läßt die Texturen im zweiten Teil realistischer und echter als je zuvor aussehen. Die 3-D-Maschine wurde grundsätzlich überarbeitet und ist nun in der Lage, mehr Polygone mit höherer

die H.P. Lovecraft-Inflation auch bei Infogrames etwas abgeflaut ist, liebäugeln sie nun mit einem eigenen Storyboard. Die Geschichte führt Euch quer durch die Jahrhunderte, wobei nicht auf reichlich Gruselgewürz verzichtet wird. Dies wird einer nichtsahnenden Schiffsbesatzung sehr schnell klar.

Irgendwann im 17. Jahrhundert dümpelt die britische Fregatte *Flying Dutchman* auf hoher See. Ausgerechnet am Weihnachtseabend, als der Smutje ein Glas Gratsgrog ansetzt, und der Rest der Besatzung gemächlich in den Hängematten schaukelt, schlägt der gefürchtete Pirat One Eye Jack zu. Der sagenumwobene Seeräuber soll noch des öfteren reichen Handelsschiffen die Butter vom



ungefähr: Anstandshalber wollte das französische Programmerteam nicht nur einen gemeinen Nachfolger ins Bild setzen, sondern die qualitative Maßstäbe deutlich nach oben setzen. Zwar wird *Alone in the Dark 2* auf der Basis des ersten Teils aufbauen, doch Story und Konzept sollen den

Metall, Holz und Stein:
Die Texturen im Nachfolger im neuen Outfit glänzen



Wolfsgeheul, Vollmond, Mitternacht... der erste Teil von *Alone in the Dark* überraschte die Spielwelt mit einer exzellenten Kombination aus gelungener 3-D-Umgebung und prickelnder Gruselstory, was die Geisterjäger mit kleinen Biegelsterungsstürmen honorierten. Wie es sich für eine erfolgreiche Produktion in der Film- oder Spielwelt gehört, läßt ein ähnlich gelagerter Nachfolger meist nicht lange auf sich warten. Dies ist anscheinend auch den *Alone in the Dark*-Programmierern zu Ohren gekommen, denn das Gruselepos darf sich nun ebenfalls mit einem Nachfolger schmücken.

Kaum war der letzte Federstrich an *Alone in the Dark* dem ersten aufs Papier gebracht, wurde bei Infogram die Nummer zwei ins









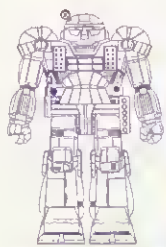
Brot nehmen und immer öfter tauchen mysteriöse Gespenster in seiner Truppe auf. Einige Jährchen später ist dann Eure Zeit gekommen, den Hinterlassenschaften des Piraten und seinen geisterhaften Zeitwandlern ein für allemal den Garaus zu machen. cd

en **089-32909981**

the fast

[illegible]

																																																																																															
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--



DER DES PREIS RUHMS

Herzlich willkommen im 31. Jahrhundert: Activision lädt mit *Mechwarrior II – The Clans* zur zweiten Runde der Nachfolgekriege

Mechkrieger bevorzugen eher luftiges Outfit. Wenn ihre kleinen Lieblinge so richtig in Wallung kommen, dann hat's schnell stickige 60 Grad im engen Cockpit und jede überflüssige Bewegung wird zur Qual.

Die waffenstarrten Roboter und ihre hitzegeprüften Lenker bilden das Rückgrat jeder militärischen Auseinandersetzung im dritten Jahrtausend. Die raumfahrende Menschheit hat den gemeinsamen Mittelpunkt, die Erde, verloren und ist in zahlreiche Nachfolgestaaten und Konföderationen zerfallen. Bruchige Bündnisse und Allianzen halten die letzten Reste von Ordnung aufrecht, trotzdem sind Kämpfe und Scharmützel um Rohstoffplaneten und Einflusssphären an der Tagesordnung. Die einzelnen Fraktionen setzen dabei ganz auf käufliche Privatarmeen – den Mechregimentern – und ihren Söldner.

Brettrollenspieler durften sich schon Anfang der achtziger Jahre in diesem eisenharten Szenario bewähren, Computersöldner sitzen erst seit 1989 hinter den Kontrollen ihrer Heuschrecken, Jenner-Marodeure und Warhammer.

Infocom brachte zwar schon 1988 in Zusammenarbeit mit Westwood das Rollenspiel *The Crescent Hawk's Inception* auf den Markt, richtig dreidimensional wurde es aber erst ein Jahr später mit Activisions

Mechwarrior. Die Entwicklungsarbeit übernahm damals eine Truppe um die Dynamix-Programmierer Damon "Arctic Fox" Slye und Paul "F14 Tomcat" Bowman.

In diesem ersten "BattleTech"-Simulator standen acht unterschiedliche Mechs zur Wahl, gekämpft wurde in dreidimensionalen EGA-Vektorlandschaften.

Teamarbeit

Die Programmierer gingen, die Spielroutinen blieben und Activision startet nach längerer Wartezeit ein neues Battle-

tech-Projekt. Wie es der Zufall will, brütet man inzwischen auch bei Dynamix über einem Battlemech-Simulator mit dem Arbeitstitel *Metalmech*, Activision dürfte aber das Wettrennen gewinnen und zumindest zeitlich die Nase vorn haben.

Fünf lange Jahre gehen auch an einem Kampfrobooter nicht spurlos vorbei. – Die Blechrüpel wurden generalüberholt und stehen uns bald in neuem High-Techoutfit zur Verfügung. Die wohl wichtigste Verbesserung: In *Mechwarrior 2 – The Clans* können wir im Duett ans Zerstörungswerk gehen. Wer zwei PCs via

Kabel verstopft, kann sich mit einem Kumpel knackharte Duelle liefern oder im Team-Modus die Computergegner verschrotten. Steht Euch der Sinn nach gemeinsamen Vorgehen, dann könnt Ihr sogar via "Sprechfunk" die Kampfaktik absprechen. – Mit dem nötigen Telefongeld steht einem Modem-Kampf nichts im Weg.

Wer einsam und verlassen in seinem Mech hockt und mit dem harten Söldnerschicksal hadert, kommt bald auf andere Gedanken: Ihr könnt entweder im harten "Battle"-Modus in verschiedenen Kampfarenen gegen den jeweiligen Wunsch-



Battlemechs toben schon seit gut 15 Jahren durch die internationalen Wohnzimmer der Brettspielgemeinde. Ihre geistigen Väter sind Jordan Weisman und sein College-Kumpel Ross Babcock. Den beiden begeisterten Rollenspielern wurden die ewigen "Dungeon & Dragon" – Sitzungen schnell zu langweilig und so entwarfen sie ein eigenes Szenario um ein futuristisches Weltall, angefüllt mit

feuerspeienden Kampfrobotern und ihren unerschrockenen Lenkern. Ihr selbsterdachtes Rollenspiel kam an im Freundeskreis, und so beschlossen die beiden, ihre eigene Firma in Chicago zu gründen. Inzwischen ist FASA (für "Federation Aeronautics &

Blechsalat

Space Administration", jedem Marx-Brothers-Fan aus "Duck Soup" bekannt) der Welt zweitgrößte Rollenspielfirma.

1990 eröffneten Weisman und Babcock in Chicago ihr erstes Battlemech Center, in dem sich Roboterfreaks heiße Bildschirmduelle im Computersimulator liefern können. Inzwischen ist ein anderes Spielkind mit bekanntem Namen zu den beiden gestoßen. – Tim Disney, ein Neffe vom alten Walt, sorgt heute für das nötige finanzielle Polster, um weitere Battlemech-Center zu bauen. Ein erster 32-Cockpit-Simulator eröff-

nete letzten August im japanischen Yokohama seine Pforten. – Allein im ersten Monat wurden über 30 000 Tickets verkauft. Inzwischen werden alle neuen Battlemech-Center untereinander vernetzt. So ist es in Zukunft möglich, daß etwa die "Gray Death Legion" in Los Angeles und das "Kerensky Black Widow" Regiment in Tokio, verbunden über Satellit, gegeneinander antreten. Himmlische Zustände, von denen Battlemech-Freaks in Deutschland natürlich nur träumen dürfen. Bleibt nur zu hoffen, daß man auch hier endlich aufwacht und das finanzielle Potential erkennt. Die komplett ins Deutsche übersetzten "Battlemech"-Versionen erscheinen übrigens bei Fantasy-Produktions.

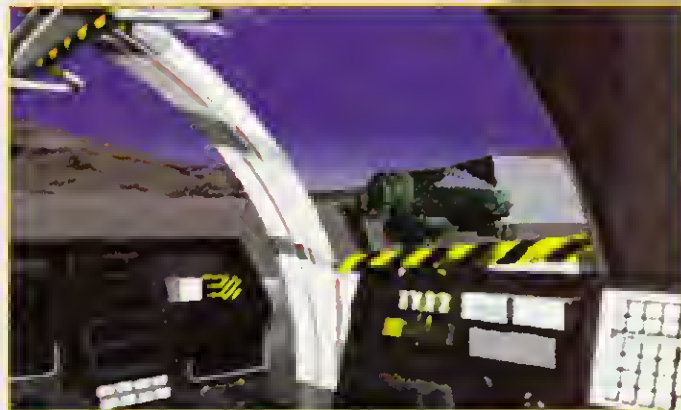


mech Euer Können beweisen oder den steinigen Karriereweg im "Campaign"-Modus gehen. Wie im legendären *Mechwarrior*-Vorgänger tretet Ihr dabei in die Dienste eines der Nachfolgestaaten und sorgt gegen Bezahlung auf deren Planeten für Ruhe und Ordnung. Wie es sich für einen unabhängigen Krieger gehört, zahlt Ihr Bewaffnung, Reparaturen und Tuning Eurer Roboter aus Eurer Tasche. Wer also zu freigiebig mit seinen

Kurzstreckenraketen und Laserbänken ist, sitzt bald auf dem Trockenen und muß entweder einen seiner kostbaren Mechs verkaufen oder seine Söldner entlassen.

Erfolgreiche Kämpfer dürfen dagegen aus dem Vollen schöpfen: Neben 40 tödlichen Waffenarten stehen 16 unterschiedliche Roboter im Mech-Kaufhaus. Das Angebot reicht von wendigen Heuschrecken für Aufklärungsarbeiten, bis zu überschweren Marodeuren

Feuerpower:
Alle Bordwaffen werden einzeln oder kombiniert ausgelöst



Überblick dank Seitenblick: Was treibt der Nachbar?

und Madcats, die mit ihren Partikelkanonen und Lasern alles niederwalzen. Die Aufträge führen Euch auf Eisplaneten, in Wüstengebiete und durch unwegsame Dschungelstreifen. Besonders spektakulär ist der Einsatz in unübersichtlichen Stadtszenarios. – Wem hier nicht die Hosen schlottern, hat das Nervensystem eines Kieselsteins. Um nicht vollends die Orientierung zu verlieren, dürft Ihr auf einer Übersichtskarte Eure Waypoints festlegen, Radar- und

Passiv-Ortersysteme sorgen für Durchblick. Wie bei jedem besseren Flugsimulator werden zahlreiche Außenperspektiven, Waffen- und Gegnersichten geboten. Auf Knopfdruck scrollt Eure Perspektive auf die Seitenfenster des Mech-Cockpits. Gesteuert werden die Blechkrieger mit Tastatur, Maus und Joystick. Wer einen Thrustmaster Joystick hat, vielleicht noch mit Fußpedalen, kommt in den vollen Steuerkomfort. Euer Mech trabt brav in alle Rich-



Sternenkrieger: Die einzelnen Szenarien bieten unterschiedliche Tageszeiten



Gemeinsam sind wir stark:
Mechduett dank Kabelverbindung

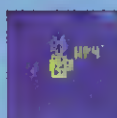


Raus aus dem Hangar, rein ins Getümmel:
Mechwarrior 2 im Anmarsch.

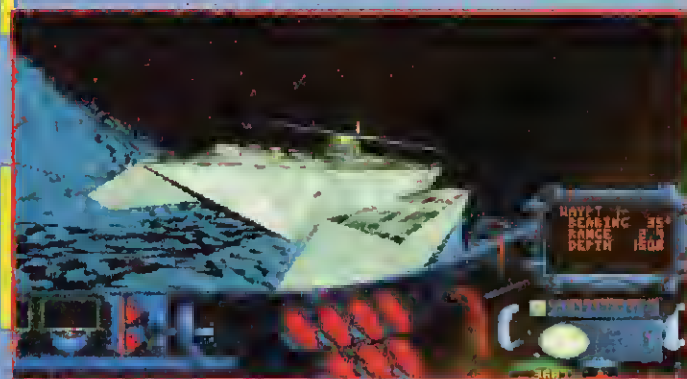
tungen, kann den Oberkörper drehen, mit den Waffenarmen drohen und, je nach Typ, einen gewaltigen Satz mit den Sprungdüsen machen. vw

Name:
Mechwarrior II - The Clans
Hersteller:
Activision
Systeme:
MS-DOS
Erscheinungstermin:
4. Quartal 1993

ABGETAUCHT



Zeit zu neuen Ufern aufzubrechen, am Computerhimmel herrscht heftiges Gedränge: Microprose wagt mit *SubWar 2050* die Erkundung der digitalen Tiefsee.



Ertrischend: Microprose beutet die Tiefsee aus

Wer die Hoffnung hat, daß die heutzutage durch Umweltverschmutzung und Überfischung arg gebeutelte Kiemenwelt im nächsten

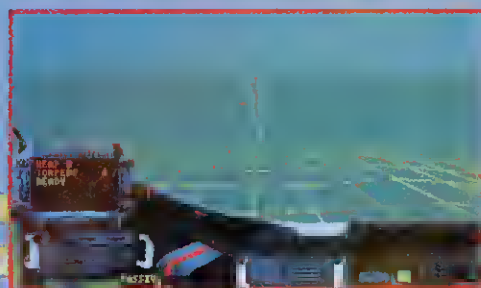
Im Jahr 2050 ist unter Wasser nämlich der Teufel los.

Die Menschheit hat in ihrer unsäglichen Blödsinnigkeit alle Erdölreserven durch den Auspuff

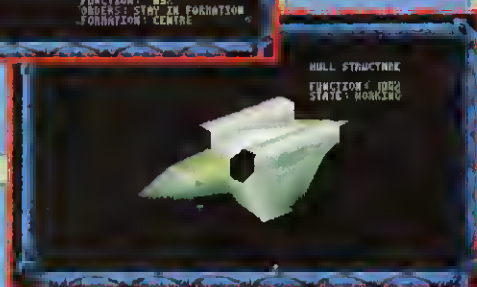


Handlich: Welches Mini-U-Boot darf's denn sein

Thermisches Gitter: Temperaturstutensuche leicht gemacht



Dümpeln macht Spaß: In meinem Mini-U-Boot bin ich Kapitän



Jahrtausend ihre Ruhe hat, kann jetzt alle grünen Illusionen über Bord werfen. Wird das Szenario von *SubWar 2050* Wirklichkeit, dann werden Delphin, Seehund und Pottwal noch voller Nostalgie an seelige Schleppnetz- und Dampharpenenjagden zurückdenken.

geblasen, die letzten Reste schwappen in Tiefseereservoirs, und um die entbrennt ein erbarmungsloser Kampf der Industriemultis. Büttel der Konzerne sind Lohnsöldner

mit ihren privaten Unterwasserschiffen. Diese feuchtfrische Chance lassen wir uns, durch die Computerfliegerflut der letzten Zeit leicht angeödet, auf keinen Fall entgehen. Wie bei den zahlreichen luftigen Brüdern, seht Ihr Eure wäbige Umwelt in schönstem 3-D. Je nach häuslicher Prozessor-Power wird der Tiefseeboden mittels Texturen, einfachen Polygonen oder spartanischen Gitternetzen dargestellt. Ihr wählt wie gewohnt zwischen der praktischen Sicht nach vorne, zahlreichen externen Ansichten und dem Torpedo-Verfolgungsblick. Während wir sonst mit "Hellfire" Missiles und "Sidewindern" gegen den Computer vorgehen, hantiert der Unterwasserjäger mit Torpedos, Minen und Sonar-

Anlagen. Für Spielspaß und Motivation sorgen drei komplette Kampagnen mit jeweils neun Missionen. Die Aufträge reichen von der Sabotage gegnerischer Ölplattformen, über den Geleitschutz großer Unterwasser-Transporter bis zur Jagd gegnerischer Söldnerkollegen. Angstliche Naturen dürfen sich an Trainingsmissionen versuchen. Damit es im kühlen Naß nicht zu einsam wird, gönnt uns Microprose einen "Wingman", der schön brav in unserem Kielwasser tuckert und auf Befehl den Gegner bekämpft. Seid Ihr als Kapitän erfolgreich, dann dürft Ihr z.B. unter das ewige Eis der Arktis tauchen oder in die geheimnisvollen Tiefen der pazifischen Gräben vordringen.

Name:	SubWar 2050
Hersteller:	Microprose
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

Das Computer- Spiel für Aufsteiger!

SPACE JOB



Gut einkaufen
schöner leben

Wir schreiben das Jahr 2350...

Du hast gerade die Schule hinter Dir und jobbst auf dem KARSTADT-Filialplaneten.
Die Karriereleiter nimmst Du in Deinem Raumgleiter mit Lichtgeschwindigkeit,
denn Du willst die Fäden in den Händen halten...

Viel Spaß und Action bei unserem neuen Spiel »SPACE JOB«.

Jetzt in den Computer-Abteilungen und der Abteilung Muslk&Video.

25.-

Hardware-Mindestanforderungen: IBM oder kompatibler PC, 3,5" HD, AT 286 mit VGA-Karte, ME-500 & L.
Festplatte, Empfehlung: MS-DOS 5.0, 2 MB RAM. »Amiga« 500, 500+, 600, 700 mit 1 MB RAM.
Empfehlung: mind. 2 Floppy-Laufwerke, besser Festplatte.

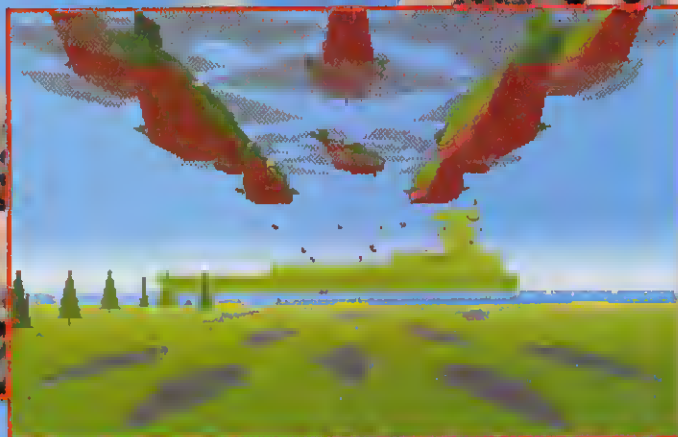
KARSTADT. Ein Haus voller Chancen.

Mega-Vielfalt und Multi-Spaß im Job.

BATTLE ISLE 2

Blue Byte haut in die Tasten: Außer dem Amiga-Knaller *Die Siedler* steht nun auch der zweite Teil der Kulthexfeldschlacht Battle Isle an.

Die Zeit ist reif: Nachdem sich die Blue-Byte-Mannen um Thomas Hartzler mit einigen Super-ME-Umsetzungen abmühten, wird nun tieberhant an neuen Computerspielen gearbeitet. Auf dem Amiga bringt Volker Wertig den Lemmings das Fürchten bei – *Die Siedler* kriegen schon über Stock und Stein und werden den ewigwährenden Weihnachtsspielerausch nicht verpassen.



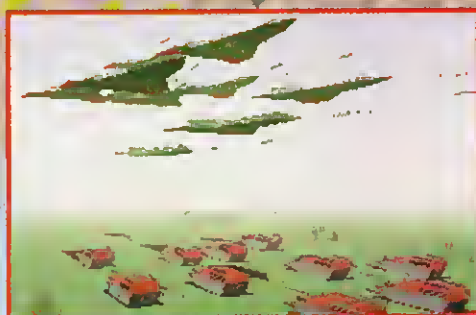
Skynet zu Pflugscharen:
Der Oberbösewicht des ersten Teils zieht wieder durch die Lande

Bunte Vielfalt:
Die gerenderten Animationen bestechen mit viel Action

Auch Hexfeld-Fans, denen nach dem Strategiehit *History Line 1914-18* die Missionen knapp werden, sollten ihren Rechner wieder in Schwung bringen. Blue Bytes Strategieklassiker *Battle Isle* geht in die zweite Runde: Irgendwann in ferner Zukunft tummelt Terminator-Miesling Skynet Titan an den eigenen Drähten und beschließt nach einem Memory Overflow eine strahlend grüne Welt in ein Häufchen qualmender Asche zu verwandeln. Alsdann ordert er Panzer, Flugzeuge und Helicopter in Richtung nichtsahnender Zivilisation. Doch mit modernsten Satelliten am Himmel seit

Ihr schon vor der drohenden Gefahr gewarnt. Nun liegt es an Euch, in gewohnter Weise das Hexfeld aufzuräumen und Skynet ein für allemal den Prozessor vom Kopt zu reißen – diese Story wird sich als roter

jeweils mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen. Jede verfügbare Einheit dürfen wir in drei verschiedenen Ansichten bestaunen. Allein für die Animationen und Rendergrafiken wurden 300 MByte der *Battle*



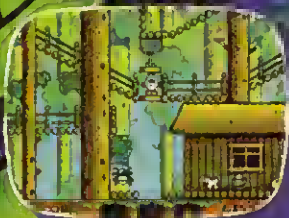
Hexfeld, Rendergrafiken, harte Gegner – Battle Isle 2 wird ein Strategiespiel der neuen Generation

Isle 2 Compact Disc verbraten. Im Kampfgetümmel wird auf einen Vektorgrafikhimmel umgeschaltet, der mit schnellen und fließenden Animationen glänzt. Dazu wurden alle Einheiten als Vektorformat abgelegt und können blitzschnell mit anderen Einheiten kombiniert und auf den Kampfbildschirm gebracht werden. Auch das System der Spielzüge wurden völlig umgestaltet. Mußten sich in *Battle Isle* die Kampfparteien noch einen Bildschirm teilen, hat nun jeder Einzelkrieger einen eigenen Bildschirm. Jeder Spieler kann dabei nur in das Gebiet einsehen, das von seinem Radarsystem abgedeckt wird. Wie im ersten Teil ziehen alle Spieler hintereinander, allerdings sitzt der Gegner nicht mehr untätig vorm Monitor, sondern kann sich in dieser Zeit um die Pflege seiner Einheiten kümmern. Im Zusammenhang mit dieser Option wurde ein komplett neuer Wirtschaftsteil eingeflochten.

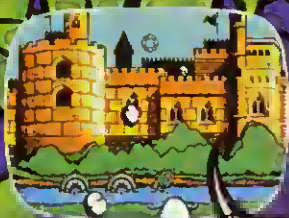
Um den Truppen Staus zu ersparen, können nun Straßen, Wege und Schienenstränge selbst gebaut werden. Noch steht nicht fest, ob gleich die erste Version von *Battle Isle 2* mit einer Multiplayer-Option ausgestattet wird oder eine Diskette mit den Treibern nachgeliefert wird. Fakt ist, daß sich *Battle Isle 2* mit bis zu sieben Teilnehmern spielen lassen wird. Dazu müssen ein Novell-kompatibles Netzwerk, eine Verbindung per Modem oder serielle Verbindungen zu Euren Kollegen stehen. Auf dem PC wird für diese mittlere Anstrengung mindestens ein 386er mit 33 MHz gebraucht. Die Amiga-Version wird mit beträchtlich abgespeckten Animationen aufwarten. **cd**

Name:	Battle Isle 2
Hersteller:	Blue Byte
Systeme:	PC (CO-ROM), Amiga
Erscheinungstermin:	4. Quartal 93

FANTASTIC DIZZY



Überleben im Baumhaus



Angriff auf die Burg



Schiff kaputt

"Spannend, verzwickelt, ausgezeichnet präsentiert und unglaublich fesselnd - der absolute Hammer!" 90%

Sega Pro Zeitschrift (MEGA DRIVE)



Drachenlager



Unheimlich! Ein Wolkenschloß

"Eine gelungene Kombination aus Plattformspiel und kniffligen Rätseln!"

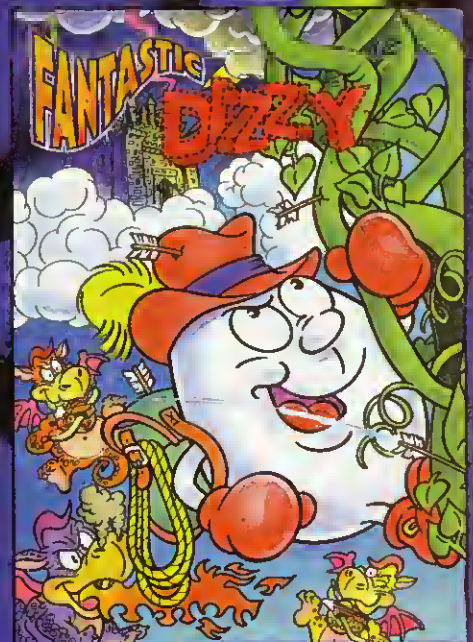
Sega Power Zeitschrift

"Ein tolles Abenteuer, haufenweise Rätsel und phantastischer Spielspaß!"

92% Sega Pro Zeitschrift



Da ist er endlich! **Dizzy** auf einem riesigen Arcade-Abenteuer! Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!



Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stonythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 DDL, G.B.

Codemasters

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragte Warenzeichen der unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spiel auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragte Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantasy Adventures of Dizzy" ist ein Warenzeichen von Nintendo. Spiel ist nicht in Italienisch oder Spanisch.

OUTPOST

Davon kann die NASA nur träumen: Sierra besiedelt in diesem Windows-Strategiespiel fremde Planeten.

Zur Zeit steht die Welt- raumforschung unter keinem guten Stern. Die D2-Mission hatte Startschwierigkeiten, das Hubble-Teleskop wurde eigensinnig und die Mers-Forschungs-sonde ging in den unendlichen Weiten des Weltraums verschütt – vermutlich wurde der Flugkörper von einem schwarzen Loch verschluckt oder von verärgerten Marsbewohnern gekapert.

Die renommierte amerikanische Adventure-Schmiede Sierra läßt sich von diesen Rückschlägen nicht beirren und plant in *Outpost* die

Siebter Stock, Weltraumforschung: Nach der Labor-Konstruktion gibt's die erste Kernfusion (unten)

Kolonisation des Weltraums. Bisher hat Sierra nur Adventures im Weltraum angesiedelt – neben dem Roberta-Williams-Klassiker *Mission: Asteroid* sorgte besonders die *Space Quest*-Saga um Milchstraßenfeger Roger Wilco für saubere Unruhe zwischen den Sternen.

Für *Outpost* verläßt Sierra wagemutig diese Adventure-Flugbahn und zündet eine

neue Raketenstufe: Die interaktive Erforschung und Erschließung fremder Sterne entpuppt sich als reinrassiges Strategiespiel. Der Spieler schickt Beobachtungssatelliten in die Umlaufbahn exotischer Himmelskörper, leitet die Entwicklung neuer und bahnbrechender Technologien, hantiert mit einem begrenzten Budget und errichtet auf unbekannten Planeten Forschungsstationen und Kolonien. Das Spielgeschehen ist (noch) fiktiv, aber nicht die theoretische Basis: Die strategischen All-Abenteuer sollen in korrekten wissenschaftlichen Bahnen ablaufen – Auf Ewoks; Vulkanier und Lichtschwertduelle müßt Ihr demnach verzichten, *Outpost* bietet einen "realistischen" Blick in die Zukunft.

Dieser interessante Weltraum-Leckerbissen wird von Sierra mit

Sternhagelvoll: Das Spielfeld (links)

schmackhaften und hochauflösenden Grafiken garniert und könnte zum Leibgericht von zukünftigen Astronauten und NASA-Wissenschaftlern avancieren. Allerdings hat die Erschließung des Kosmos einen ernsten Hintergrund: Die Erde wird unbewohnbar, das Schicksal der Menschheit liegt in der Hand des Spielers – nur eine erfolgreiche Kolonisierungskampagne sichert den Fortbestand.

Laut einer Sierra-Presseinformation kann *Outpost* nur bei geöffneten Fenstern richtig durchatmen: Ohne Microsoft Windows schafft die Rakete nicht einmal die Initialzündung. Wer sich in die Tiefen des Weltraums wagen will, erspart sich dank *Outpost* zwar den Kauf einer Space Shuttle, eines Raumenzugs, einiger Hektoliter Treibstoff und die Mietgebühren für die Benutzung der Cape-Kennedy-Start- rampe, aber die Anschaffung eines kometenschnellen Rechners ist unausweichlich – auf langamen PCs verwandelt Windows die Eroberung des Weltraums in eine prähistori-



sche Schneckenwanderung. Bis zum nächsten Jahr hat Euer Sparschwein allerdings noch Schonzeit – erst dann plant Sierra mit *Outpost* die Besiedelung Eurer Festplatte.

js

Name:	Outpost
Hersteller:	Sierra
System:	Windows
Erscheinungs-termin:	1. Quartal 1994



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wazu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache

Converter (Manalogue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie nach lange überlegen — schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer
on: **089/613 50 46**

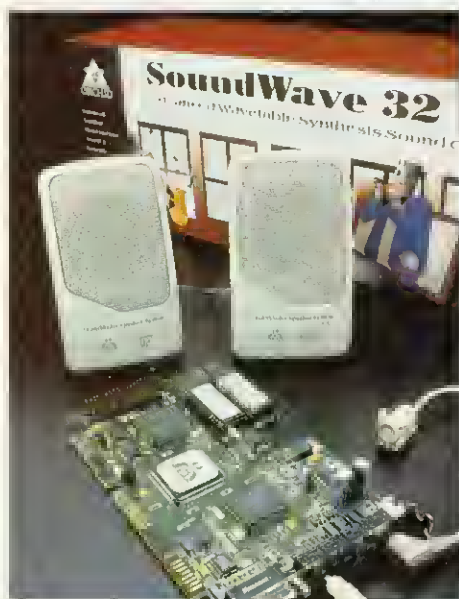


Wellentraum

Neuigkeiten wie aus dem Schlaraffenland: Die amerikanische Firma Orchid stellt eine neue Generation von Soundkarte und ein neues CD-ROM-Laufwerk vor. Die neue Soundkarte wird in drei verschiedenen Leistungsversionen und Preisklassen angeboten: Alle drei Karten sind mit dem Digital Signal Prozessor (DSP) von Analog Devices ausgerüstet. Mit dem ADSP 2115, kann die Wave Serie über 20 MIPS (Millionen Befehle pro Sekunde) verarbeiten

Codec-Chip der ebenfalls bei Analog Devices hergestellt wird, versehen. Dieser Baustein sorgt für eine absolute Microsoft-Soundsystem-Kompatibilität. An die gesamte Wave-Serie kann ein CD-ROM mit AT-Bus-Interface, das kompatibel zu Sony- und Mitsumi-Laufwerken ist, angeschlossen werden. Gesampelt wird in CD-Qualität, also in 16 Bit, 44,1 Kilohertz, Stereo. Wer auf Windows-Sound mit dem MS-Soundsystem verzichten kann, sollte sich die GameWave

32 ansehen. Ohne den Microsoft-Soundsystem-Chip aber beträchtlich billiger könnte die GameWave 32 zum Weihnachtsrenner im Soundkartenbereich avancieren. Das passende CD-ROM-Laufwerk liefert Orchid gleich mit: Das CDS-3110 ist das erste AT-Bus-Laufwerk, das mit 300 KByte pro Sekunde, also mit doppelter Geschwindigkeit, arbeitet – heutzutage in vielen modernen Computerspielen ein Muß. *cd*



Die Wave Serie von Orchid erscheint in drei Versionen – mit dem dazugehörigen Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk gehen alle Spielerwünsche in Erfüllung



und dadurch eine breite Anzahl von Soundstandards und Synthesizerarchitekturen emulieren. Dank DSP ist die Wave Serie also voll kompatibel zum beliebten Roland MT-32-Standard, zu Sound Blaster, General MIDI, AdLib und dem MPU-401 Interface. Nebenbei bietet die Wave Serie auch Kombo Modes an: Spiele, die zwei Soundkarten gleichzeitig ansprechen, werden ebenfalls unterstützt. Für reinen Natursound stehen der Wave-Serie 8 MBit an hochwertigen Soundsampeln zur Verfügung. Diese sind in einem Wavetable ROM abgelegt und so schnell abrufbar. Die SoundWave 32, das Vorzeigestück der Serie, wurde außerdem mit dem 1848-

Info:	Wave Serie
Hersteller:	Orchid Meerbusch
Preis:	SoundWave 32 ca. 550 Mark SoundWave 32 se ca. 450 Mark GameWave 32 ca. 350 Mark CDS-3110 ca. 600 Mark

Fazit:

Die Wave Serie setzt neue Maßstäbe in Preis und Leistung – als CD-ROM-Kit bekommt der Spieler ein Multimedia-Upgrade das keine Wünsche offen läßt.

Happy Birthday

Jeder hat ihn schon in der Hand gehabt – den Competition Pro der Firma Dynamics. Seit sage und schreibe zehn Jahren ist er unser treuer, robuster und zuverlässiger Begleiter in actionreichen Nächten und ballerlastigen Momenten. Zur Feier des Tages gibt's den

Standard Competition Pro für einen begrenzten Zeitraum und in limitierter Auflage von je 9999 Stück. Solltet Ihr sowieso auf der Suche nach einem neuen "Arbeitsgerät" sein, dann haltet die Augen offen. Unter Sammlern dürfte der Wert der Design-Objekte bald steigen. *vw*



Bewährte Technik in neuem Design: Der Competition Pro, Limited

Fest im Griff

Logitech, bekannt für Computermäuse, stellt einen neuen Joystick vor: Der CyberMan ist kein gewöhnlicher Joystick, sondern entführt den Computerspieler in die dritte Dimension. Anstatt der üblichen Zwei-Ebenen-Bewegung kann man mit dem CyberMan sechs Freiheitsgrade ansprechen. Das heißt in einem typischen Wing Commander Gleiter kann der Pilot über den Joystick außer dem gewohnten Hoch und Runter auch gleich Sinken, Drehungen oder Rotationen ansprechen. Drei frei programmierbare Tasten und die normalen Steuerbewegungen in sechs verschiedene Richtungen lassen jede Flugsimulation zu einem neuen Erlebnis werden. Die sensorische Rückkopplung des Joysticks läßt sich mit verschiedenen Ereignissen verknüpfen. Bei einem Absturz Eures Rau-

mers beginnt Euer Joystick ordentlich zu rütteln. Der CyberMan ist außerdem voll kompatibel zu allen Logitech-Mäusen und läßt sich so bedenkenlos in allen Spielen mit Mausunterstützung einsetzen. Außerdem lassen sich



Sechs Freiheitsgrade: Der CyberMan von Logi machf das Fliegen räumlich

Spiele, die mit Maus/Joystick und der Tastatur bedient werden, auch auf den CyberMan übertragen. Die ersten Spiele mit echter CyberMan-Unterstützung sollen Anfang 1994 verfügbar sein. Den CyberMan wollen Firmen wie Electronic Arts, Origin, Spectrum HoloByte und Virgin in zukünftigen Werken unterstützen. Zum ersten Austesten der dreidimensionalen Tauglichkeit wird ein Spiel mitgeliefert. *cd*

Info:	CyberMan
Hersteller:	Logi GmbH München
Preis:	zirka 300 Mark

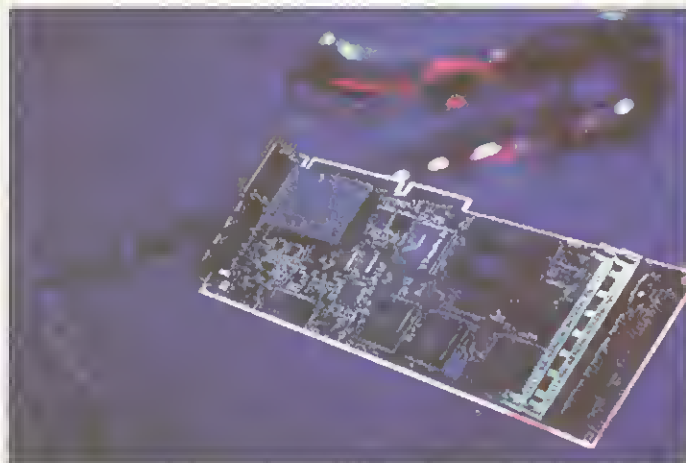
Fazit:

Der CyberMan ist ein weiterer Schritt in Virtual Reality, der hoffentlich bald von allen Software-Herstellern unterstützt wird.

Sound - Feuer

Der Grafikkartenspezialist Spea zeigt nun auch im Audiomarkt Ambitionen. Die V7 Media-FX sampelt in CD-Qualität und kann auf eine reichliche Wavetable-Sample-Bibliothek zurückgreifen. Die Media FX kann bis zu 32 Stimmen gleichzeitig abspielen, mit einer optional erhältlichen Sandwichkarte ist die V7 Media-FX um weitere 20 Stimmen erweiterbar. Diese Sandwich-Karte, die nachträglich auf

die V7 Media-FX aufgesetzt wird, wartet mit einem OPL3-Chip von Yamaha auf, deshalb auch genau 20 Stimmen. Mit der Sandwich-Karte ist die V7 Media-FX zum AdLib-, Soundblaster, MT32 und General MIDI-Standard kompatibel. Ein Original-Adaptec-SCSI-2-Controller sorgt für das passende CD-ROM-Interface. An die SCSI-2-Schnittstelle lassen sich alle gängigen SCSI-CD-ROM-Laufwerke betreiben. Für



Die V7 Media-FX stammt vom Grafikkartenexperten Spea

den Chipsatz zeichnet die Firma Ensoniq verantwortlich. In der Musikszene hat Ensoniq seit längerem einen guten Namen und gehört neben Korg und Yamaha zu den elektronischen Musikinstrumentefirmen schlechthin. Von Ensoniq stammen ebenfalls die Samples im Wavetable-ROM. Für Musiker besteht die interessante Möglichkeit, bis zu vier V7 Media-FX-Karten in einem PC zu betreiben *cd*

Info:	V7 Media-FX
Hersteller:	Spea Starnberg
Preis:	ca. 450 Mark

Fazit:

Die Media-FX ist eine echte Profi-Musikerkarte – die durch den attraktiven Preis auch für den Spieler interessant ist.

Bundesliga-Trainer für Spitzenspiele gesucht...

ANSTOSS, die Fußball-Management-Simulation, zeigt einen völlig neuen Standard in Grafik und Spieltitel. Live-Kommentierung der Spiele mit Konferenz-Schaltung zu anderen interessanten Begegnungen! Interviews, Ereignisse, detaillierte Mannschaftsdaten – Erfolg und Mißerfolg Ihrer Mannschaft liegen in Ihrer Hand! Treffen Sie Ihre Entscheidungen – Sie könnten Bundestrainer sein, oder vom Vorstand geteurt werden!

**Fußball
wie im
Fernsehen!**



- Spielverlauf wird ständig neu berechnet
- Auswechslung
- Spieltaktiken und Spielweise
- Trainerseminare
- Individuelles Trainingsprogramm
- Umfangreiche Statistiken und vieles mehr!

Erhältlich für MS-DOS, AMIGA sowie AMIGA 1200 (256 Farben)

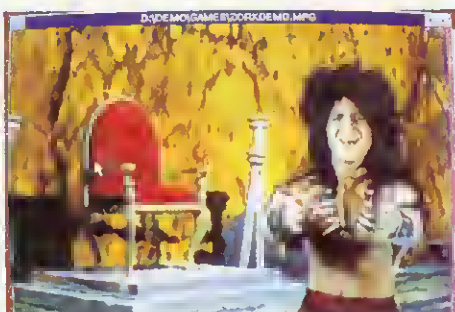
Spielbare Demo-Version für alle, die jetzt 'schau'n mer mal' sagen, erhältlich für MS-DOS 3.5" oder Amiga für DM 6,- bei Selling Points GmbH, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Kennwort: ANSTOSS.

ASCON

Der schwarze Kanal

Die amerikanische Firma Sigma hielt sich im Computerspielsektor dezent zurück – doch das soll nun anders werden: Mit der Reel Magic, der ersten funktionierenden MPEG-Karte für den PC, will Sigma den Computerspielmärkte umkrempeln. Wer Video for Windows kennt, hat sich bereits ein Bild über die Abspielmöglichkeiten von Filmen auf Computern gemacht. Aller-

Laien nicht vom echten TV zu unterscheiden sind. Die Spezifikationen der Reel Magic liegen bei 30 Bildern pro Sekunde mit 32000 Farben (Auflösung bis 1024x768 Pixeln) und Stereosound. In Planung sind Spiele wie Psygnosis' Microcosm, Maxis' Sim City



Rechts: *Return of Zork* wird eines der ersten Spiele in Fernsehqualität



Oben: Mit Reel Magic sitzt Ihr in der allerersten Reihe.

Rechts: Bisher nur auf Laser disc – *Dragons Lair* wird es auch als MPEG-Spiel geben



dings kann jeder Video for Windows-Anwender ein Lied über die Filmqualität singen, denn trotz kleiner Bildschirmausschnitte und hoher Rechnerleistung ist die Filmqualität miserabel. Mit MPEG sieht die Geschichte anders aus: Der MPEG (Motion Picture Expert Group) steht für einen Kompressions-Standard, der Video- und Musikdaten im Verhältnis 200:1 packen kann und anschließend von einem normalen CD-ROM-Laufwerk abspielen kann. Dabei wird fast eine Fernsehqualität erreicht, die zumindestens von einem

2000, ein zweiter 7th Guest-Teil von Virgin und die Fernseh-Variante von *Return of Zork*.

Info: Reel Magic
Preis: ca. 750 Mark
Firma: Sigma

Fazit:

Die Reel Magic ist eine der zukunftsreichsten Entwicklungen auf dem Entertainment-Markt.

- | | | |
|--|--|--|
| 03 046 Cottbus
Hans-Harald Linde
Franz-Mehring-Straße 12
fon 03 55/70 04 81
fax 03 55/70 04 04 | 35 396 Gießen-Wieseck
Computer Corner GmbH
Gießener Straße 137
fon 06 41/5 72 54
fax 06 41/5 34 17 | 57 072 Siegen
Computer Corner GmbH
Marburger Tor 2
fon 02 71/5 22 88
fax 02 71/5 32 41 |
| 04 103 Leipzig
ASS Data GmbH
Querstraße 26
fon 03 41/29 48 57
fax 03 41/29 20 66 | 38 122 Braunschweig
Delos Technology GmbH
Frankfurter Straße 226
fon 05 31/28 10 40
fax 05 31/28 10 444 | 60 528 Frankfurt/Main
KR Elektronik GmbH
Mellbocusstraße 35
fon 06 9/67 18 00
fax 06 9/6 78 77 02 |
| 09 130 Chemnitz
I.C.E. GmbH
Sonnenstraße 64
fon 03 71/42 78 36/37
fax 03 71/42 78 38 | 39 110 Magdeburg
Cosytec GmbH
Große Diesdorfer Str. 179
fon 03 91/39 10 90
fax 03 91/60 41 29 (2.Tel.) | 66 333 Völklingen
S & K Computer GmbH
Saarbrücker Straße 27
fon 06 88 98/37 00 01
fax 06 88 98/37 00 02 |
| 10 117 Berlin
Indat GmbH
Zimmerstraße 86-91
fon 030/2 38 64 35
fax 030/2 38 64 39 | 41 061 M'gladbach
Kleintechnik GmbH
Stegesstraße 48
fon 02 61/17 97 67
fax 02 61/17 97 69 | 70 372 Stuttgart
Cocox Datentechnik GmbH
Wildunger Straße 27
fon 07 11/95 56 60
fax 07 11/56 50 51 |
| 22 041 Hamburg
Hebrock & Proß GmbH
Ahrensburger Straße 71
fon 040/6 57 10 23
fax 040/6 57 10 20 | 46 236 Bottrop
K & K Datentechnik GmbH
Essener Straße 5
fon 020 41/26 53 56
fax 020 41/26 53 57 | 77 694 Kehl/a. Rhein
Thomas Krippler
Hauptstraße 150
fon 07 851/94 75 0
fax 07 851/77 5 07 |
| 24 105 Kiel
Omicron GmbH
Holtensauerstraße 93
fon 04 31/57 00 20
fax 04 31/57 00 222 | 48 143 Münster
Göddeker GmbH
Frauenstraße 18
fon 02 51/4 01 96
fax 02 51/4 32 63 | 79 111 Freiburg
aaa GmbH
St. Georgenerstraße 9
fon 07 61/47 50 28
fax 07 61/4 38 48 |
| 30 449 Hannover
Hebrock & Proß GmbH
Deisterstraße 17
fon 05 11/45 10 61
fax 05 11/45 10 65 | 52 070 Aachen
PC Shop GmbH & Co.KG
Friedrichstraße 17-19
fon 04 31/9 00 04 40
fax 04 31/50 47 64 | 79 798 Jetstetten
Compuser Schulungs GmbH
Hauptstraße 2
fon 07 745/55 00
fax 07 745/55 01 |
| 31 134 Hildesheim
Freiburger & Steingrube GmbH
Goslarsche Straße 11
fon 05 21/1 25 04
fax 05 21/3 91 06 | 53 127 Bonn
Proton GmbH
Im Mühlenbach 2c
fon 02 28/91 93 00
fax 02 28/91 93 030 | 96 264 Altenkunstadt
Dechant GmbH
Dr. Friedrich Baur Straße 1
fon 09 575/7 91 73
fax 09 575/7 91 80 |
| 32 052 Herford
Rabbit Computer GmbH
Bäckerstraße 8
fon 05 221/52 93 58
fax 05 221/5 74 28 | 55 743 Idar-Oberstein
NDV Büroorganisation GmbH
Nahe Center 1-10
fon 06 781/2 20 01
fax 06 781/2 33 66 | 97 070 Würzburg
Sekul & Partner GmbH
Juliuspromenade 8
fon 09 31/35 56 80
fax 09 31/35 56 826 |
| 33 609 Bielefeld
Rabbit Computer GmbH
Karolinenstraße 39
fon 05 21/7 00 01
fax 05 21/7 33 99 | 56 070 Koblenz
Jericho Datentechnik GmbH
Rudolf-Dieselstraße 2a
fon 02 61/8 84 22 33
fax 02 61/8 84 22 66 | 98 617 Meiningen
Menz & Hermann GbR
Luisenstraße 6
fon 03 693/47 07 05
fax 03 693/47 07 06 |

Jetzt auch in:

- | | | |
|---|--|---|
| 01 159 Dresden
HSH GmbH & Co.KG
Freiburgerstraße 122
fon 03 51/4 98 00 00
fax 03 51/4 98 00 14 | 54 290 Trier
Lawen & Biegel GbR
Walramstraße 26
fon 06 51/4 33 45
fax 06 51/4 51 06 | 63 150 Heusenstamm
Copymaster GmbH
Am Goldberg 9
fon 06 104/64 06
fax 06 104/6 75 81 |
| 51 465 Berg, Gladbach
Holger Lewandowski
Hauptstraße 80
fon 02 202/5 20 33
fax 02 202/5 20 32 | 59 494 Soest
Ingo Krütle
Thoma Straße 17
fon 02 921/1 44 75
fax 02 921/1 44 76 | 82 205 München/West
Oliver Kübrich
Melchior-Fanger-Straße 31
fon 08 105/99 40
fax 08 105/2 32 00 |
| | | 80 335 München
G. & G. Computer GmbH
Dachauer Straße 17
fon 08 9/5 50 10 57
fax 08 9/5 50 14 56 |

Willkommen!



05 21/7 59 04

24 Stunden on-line kostenlos für jedermann über 2 GB Software!

Achtung Fachhändler:
Wir suchen noch Mitglieder für einige Städte ab 100.000 Einwohner. Interesse? Dann schicken Sie uns Ihre Visitenkarte an unten stehende Faxnummer.

pc.Spezialist ist ein Leistungsverband von qualitäts- und serviceorientierten Fachhändlern. Auf Wunsch versenden wir Artikel auch per Paketservice zu Selbstkosten. Lagerware liefern wir normalerweise innerhalb 24 Stunden aus. Die Angebote in dieser Anzeige sind freibleibend solange Vorrat reicht. Alle Angaben werden nach bestem Wissen gemacht. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. Die genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller, bzw. Inhaber.

PREIS

TERMINATOR

„Diese Seite ist befreit von überhöhten Preisen!“

pc. Spezialist
37x in Deutschland!

Panasonic CR-562B Double Speed ROM Drive

Endlich: 300 kByte/s Datendurchsatz!

Für alle anspruchsvollen Anwendungen ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 kB/s Datendurchsatz unentbehrlich! Nur so erhalten Sie fließende Bewegungen bei vielen CD-Spielen und Video-Anwendungen. Die Zukunft des CD-ROMs heißt: Double Speed!

Datendurchsatz: 300 kb/s
Zugriffszeit: 320 ms
Kapazität: 680 MB
Puffer: 64 kB
Besonderheiten: CO-ROM XA-Laufwerk, Kodak Photo-CD multi-sessionfähig, MPC (Multimedia PC) kompatibel, Audio-CD-fähig, elektrische Schublade (kein Caddy nötig!), automatische Unsenreinigung, Kopfhöreranschluß, Lautstärkenregler, Eject-Taste vorne
Größe: 5,25"/halbe Bauhöhe

Conner Festplatte

14 ms mittl. Zugriff, AT-BUS

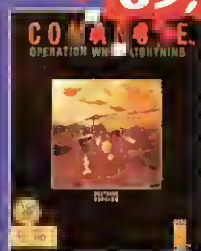


250 MB 399,-

Hoher Datendurchsatz durch 64 kB internen Cache, 14 ms mittl. Zugriffszeit, 3,3" Bauweise, passend für alle gängigen PCs mit AT-BUS Controller. Auf Wunsch Einbau in einer unserer bundesweiten Werkstätten.

Double Speed 444,-

Typisch pc.Spezialist!



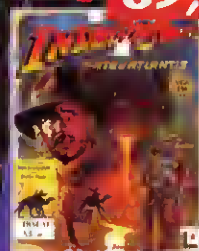
Comanche

Der neue Name für realistische Flugsimulation.



X-Wing

Bringt Ihnen die neue Atmosphäre der „Krieg der Sterne“-Filme.



Indiana Jones

Stürzen Sie sich in ein spannendes Abenteuer voller Faustkämpfe, Verfolgungsjagden.



Der Patrizier

Eine Simulation des mittelalterlichen Seehandels zu Zeit der deutschen Hanse.



Flightstick

Fliegen wie die Profis! Feuerknöpfe mit hör- und spürbarer Resonanz. Potentiometer mit einer Lebensdauer von mehr als zwei Mio. Bewegungen. Fortschrittliche Schubkraftkontrolle. Ideal für alle Jet- und Flugsimulation.



Mach 1 Plus

Setzt neue Leistungsmaßstäbe! Absolute Genauigkeit! Mit fast allen Programmen kompatibel. Hervorragend für jede Spiel-, Simulations- und Lernsoftware.

Von der Rolle



Fernsehen neben Winword – kein Problem für die TV Movie Blaster

Von den Hamburger Soundkartenfirma CPS, die ehemals Creativ Labs in Deutschland betreuten und sich nun mit eigenen Soundkarten versuchen, kommt die TV Movie Blaster. Diese Videokarte unterstützt Intels Indeo Technologie und bringt Euch leibhaftiges Fernsehen auf den Computermonitor. Über ein Kabel wird das Signal der VGA-Karte auf die TV Movie Blaster durchgeschliffen und weiterverwertet.

Der kabeltaugliche TV-Tuner eignet sich zum direkten Anschluß an die Hausantenne oder das Postkabel. Die Software läuft unter Windows 3.1 und läßt sich auf einen externen Monitor und in einem Windows-Fenster darstellen. Als Bildquelle lassen sich außerdem zwei Videorekorder mit einem standardisierten Videoausgang benutzen. Den Ton der Karte kann direkt an Aktivlautsprecher oder ein Verstärkersystem ausgegeben wer-

den. Der integrierte DSP kann Mono oder Stereo Sendungen mit einem zusätzlichen Raumklang versehen. Außer dem üblichen Fernsehbild kann die TV Movie Blaster auch Videotextinformationen anzeigen und als Text abspeichern. An Software werden die notwendigen Treiber auf Diskette und zwei CDs mitgeliefert. *cd*

Info:	TV Movie Blaster
Preis:	ca. 750 Mark
Firma:	CPS

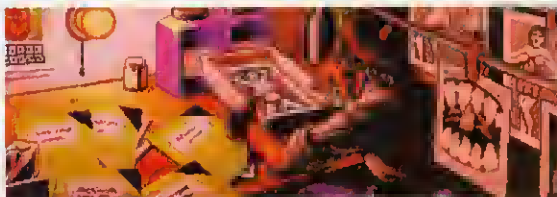
Fazit:

Die TV Movie-Blaster lädt zum freien Fernsehen auf Computermonitor ein.

Mag und kein Ende

Rainbow Arts' *Mad TV* kann sich vor Nachfolgern kaum noch retten. *Mad News* nennt sich das Sequel der deutschen Spielemacher Ikarion. Eure Aufgabe ist es, eine drittklassige Provinzzeitung auf

Vordermann zu bringen, um es der "Bild" mal richtig zu zeigen. Natürlich wird mal wieder kräftig Witz über den Monitor geschossen — ob der Humour auch die härtesten Brocken unter den Spielern vom Hocker



Mad News: Die Fotoabteilung läßt einiges erhoffen

hant, ver-
raten wir
Ihnen in
einer
unserer
nächsten
Ausga-
ben. kn

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #

Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel



IBM

769
 7's Guest [CD-ROM]
 A-Train
 -Construction Set
 Aces of 't' Pacific
 Mission 1
 Aces over Europe
 D Airbus A 320
 Airbus A 320 Amer
 Alone in the Dark
 Battle Isle 3
 Battle Isle 3
 -Trilogy (BT 1.3)
 Battle Chess 4000
 Battle Term
 -Battle Isle Data 2
 Bozzer
 Bloodwyc
 Blues Brothers
 Bunt Man Pro! 2.0
 Burning
 Burntime
 Captive
 Carl Lewis Olympic
 Castles o' Dr Brain
 Chain of Air Combat
 Camanche
 -Mission Disk 1
 Command HQ
 Comp. Chess System
 Conflict Europe
 -Mission Disk 2
 Crisis in Kremlin
 Cruise 'o' Corps
 Daily Co. Girl Pok
 Das Schindengeld
 Der Politiker
 -CD ROM
 Die Schöne u. Biest
 Dune
 Dune 2
 Eco Quest
 Fishhook Manager

18.	DV	Grand Prix unlimi
16.	DV	Heardall 3
91.	DV	Heimdall
42.	DV	History Line 14-18
66.	DV	Human Race Stando
62.	DV	Hyperspeed
72.	DV	Intangible Machine
67.	DV	Indiana Jones 4
85.	DH	Ishor 2
70.	DH	Jordan in Flight
72.	DH	Jurassic Park
61.	DH	Kalhedra
71.	DH	Kings Quest 6
43.	DH	Land of Lore
73.	DH	Lunar Squad
71.	DH	Legends o Kyandia
19.	DH	Linkings 2
19.	DH	Lims 350 Pro
69.	DH	Mach Quest (386)
39.	DH	Tron Nork
39.	DH	The Last Viking
76.	DH	Lathor Mathous
25.	DH	Latus 3
35.	DH	Lure o Tempess
35.	DH	M 1 Tank Platoon
85.	DH	Manchester United
49.	DH	Manic Mansion 2
49.	DH	Maniox
49.	DH	Mauphi Island
77.	DH	Might and Magic 4
15.	DH	Might and Magic 5
39.	DH	Monkey Island 2
59.	DH	NCAA Basketball
59.	DH	Nigel Mansells WC
28.	DH	Now 9
84.	DH	Obelix
85.	DH	Packin Strike
77.	DH	Pacton strike boat
48.	DH	Penhouse Hit Num
61.	DH	Pinnball Dreams
80.	DH	Pirates Gold
80.	DH	Pirates Gold
80.	DH	Police Quest 3

21,	DV	Populus 2
25,	DH	Powermonger
79,	DV	Prince of Persia 2
80,	DV	Privateer
91,	DH	Railroad Deluxe
88,	DH	Reach For Skies
66,	DH	Realms
66,	DV	Red Baron
61,	DH	Mission Disk 1
79,	DH	Return of a Phantom
87,	DV	Rockstar Ranger
65,	DH	Rules of Engagement
60,	DH	Sacred Monkey Island
67,	EV	Sand & Swoop of LW
27,	DV	SP80
50,	DV	Seni: Soccer 92/93
29,	DV	Shadowlands
66,	DH	Sherlock Holmes
85,	DV	Sim City Deluxe
65,	DH	Sim Earth
61,	DV	Sindbad & The Fake
75,	DH	Skat 92
65,	DV	Space Hulk
65,	DV	Space Quest 5
78,	DH	Special Forces
59,	DV	Star Trek
29,	DH	Starman
68,	DV	Star Commander
79,	DH	Str. Camm + Speech
89,	DH	- Speech
41,	EV	Syndicate
36,	DH	Tal Force
77,	DV	Thunderhawk
65,	DV	Tornado
61,	DH	Trolls
48,	DH	Twilight 2000
30,	DH	Ultima 7: 2 Seps Is
61,	DH	Ultra Silver Seed
27,	DH	Ultimate Underw. 2
27,	DH	Unlabeled Adventu.
27,	DH	V for Victory 2
77,	DV	V for Victory 3
81,	DV	V for Victory 4
79,	DV	Waterloo
34,	DH	Wayne Gretzky 3
29,	DH	Wild World
29,	DH	Wing Commander
33,	DH	Wing Commander 2
79,	DH	WC 2 Zusatz je
39,	EV	Worlds of Legend
36,	DH	WWF Wrestling 2
55,	DH	X-Wing
34,	DH	X-Wing DH
34,	DH	- Mission Disk 1
36,	DH	Zool

AMIGA

- A Train
- Construction Set
- AA - War it's kids
- AA - Family
- Agony
- Airbus A 320
- Airbus A 320 AM
- Allen Breed SE 92
- Aquaventa
- Arctic Nights
- Austerlitz
- Back to Future 3
- Bards Tale 3
- Battle Line
- BattleData 2.0
- B.C.
- Blimp Brothers 1
- Blastar
- Blues Brothers
- Body Blows
- Boys of Summer
- Man Prof 2.0
- Burnin'
- Campaign
- Mission Disk 1
- Carrier Command
- Confusion Def Rome
- Chess Engine
- Chess Engine 2
- Chuck Rock 2
- Chuck Y.A.H. 2.0
- Cisco Hotel
- Civilization
- Conquest Air Patrol
- Conquestador
- Data
- Crazy Cars 3
- Cruise 1 A Corpse
- Daily Cow Girl Pak
- Delivery Agency
- Deluxe P.4.5 AGA
- Der Patriizer

	Desert Strike
	Deuras
	Doodlebug
	Double Dragon 3
	Dream Team Com.
	Dune 2
	Edinburgh Manager
	Elvira 2: Jaws of C.
	Euro Soccer
	Eye of Beholder
	F-19 Stealth Fight
	Fallen Empire
67, DV	Fire And Ice
72, DV	Flashback
42, DV	Fly Fighter
69, DH	Formula One GP
29, DH	Galaxy 89
31, DH	Galaxy Force
67, DH	Goal!
85, DV	Goblins 2
63, DV	Godrunner 2
31, DH	Golden Force
54, DV	Gremlin Comp.
10, EV	Gunship 2000
23, DH	Hannibal
67, DH	Harlequin
67, DH	HCI
	History Line 14-18
59, DH	Indiana Race Stand
53, DH	Humans
46, DH	Imperium
27, DH	Indiana Jones 4
51, DV	Ishar 2
69, DV	Jaguar XJ 220
66, DV	John Barnes Soccer
44, DV	Johnathon
44, DV	Jordan
19, DH	Joander
23, DH	Legends of Kyrandia
54, DH	Lemmings 2
34, DV	Lion Heart
47, DH	Lord of the Rings
29, DH	Luther Mathews
19, DH	Lunar Lander (1-3)
77, DV	Manchester United
61, DH	Maniax
65, DV	Might and Magic 3
38, DV	Monkey Island 2
51, DV	Morph
38, DV	Nitro
58, DV	Outsight
72, DV	Ork
37, DV	P.P. Hammer
186, DV	Penthouse Hot Num
66, DV	Pinball Dreams

152:	DH	Pinball Fantasies
129:	DV	Pinball Wizard
39:	DH	Pirates!
29:	DH	Populus
60:	DH	Populus 2 Plus
55:	DV	Powermancer
50:	DH	Railroad Tycoon
39:	DV	Rainbow Collection
25:	DH	Reach 11 skies
79:	DV	Rules a Engagement!
35:	DH	Secret Monkey Isd
83:	DV	Sensi Soccer 92/93
47:	DH	Shogun's
9:	DH	Shogun Warriors
9:	DH	Shinobi
39:	EV	Shuttle
19:	DH	Silent Service 2
9:	DH	Silkworm
51:	DH	Sim An
69:	DV	Sim City Deluxe
27:	DH	Sim City
27:	DH	Sim Life
55:	DV	Sleepwalker
81:	DH	Slip Stream
68:	DV	Space Crusade
29:	DV	Space Dudes
55:	DH	Space Quest 1,3,4
50:	DH	Social Forces
50:	DH	Slam
56:	DH	Starbyte N 2 Call.
27:	DH	Street Fighter 2
79:	DV	Strip Poker 2
55:	DV	Superfrog
25:	DH	Syndicate
22:	DH	Tanglewood
79:	DV	Tesla Yankee
9:	DH	The Grail
29:	DH	The Oath
68:	DH	Thunderhawk
61:	DH	Transarcadia
52:	DH	Traps n Treasures
62:	DH	Trails
60:	DV	Turbo Trax
32:	DH	TV Sports Football
22:	DH	Ultima 5
27:	DH	Ultimo 6
65:	DV	Viking Fields
79:	DV	Waterloo
49:	DH	Waxwarks
18:	DH	War Commander
22:	DH	Wolfpack
22:	DH	WWF Wrestling
25:	DH	WWF Wrestling 2
36:	DV	Yai Jai!
48:	DH	Zoo!

57. DH
18. DH
34. DH
26. DH
67. DH
61. DH
39. EV
27. DH
55. DH
26. DH
69. DV
51. DH
29. DV
9. DH
9. DH
53. DH
76. DH
9. DH
78. DV
81. DV
77. DH
75. DV
60. DH
9. DH
29. DH
9. DH
39. DH
39. EV
70. DV
66. DH
53. DH
22. DH
47. DH
68. DV
9. DH
29. DH
9. DH
25. DH
39. DH
53. DV
61. DH
50. DH
9. DH
19. DH
39. EV
39. DH
62. DH
12. DV
60. DV
27. EV
25. DH
33. DH
62. DH
54. DH
39. DH

Verandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,-; Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahkkartengebühr) ab 250,- DM frei, Ausland nur Vorkasse + DM 20,-; Express zusätzlich DM 8,-; Preislste nur gegen frankierten Rückumschlag
Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschlag noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich * ** Salange der Varrat reicht, DH = Deutsche Anleitung/Handbuch, DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch), EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

Sonnenblumen

Pünktlich zum beginnenden Weihnachtsgeschäft dürfen wir einen vielversprechenden Neuzugang in der bundesdeutschen Software-Szene vermelden. Exklusiv bei Bornico unter Vertrag ist die neugegründete Firma "Sunflowers". Die Enthusiasten-Riege aus Entwicklern und Programmieren will der übermächtigen angelsächsischen Konkurrenz entschlossen Paroli bieten und noch in diesem Jahr mit vier vielversprechenden Wirtschaftssimulationen und Strategiespielen die Amiga- und MS-DOS-User überzeugen.

In der Wirtschaftssimulation *Train-Express*, wahrscheinlich das zuerst erscheinende Programm der "Sonnenblumen", gilt es im Wettlauf

Flower-Power!
Neu im Angebot
Software aus
deutschen
Landen



gegen zwei Computer-Konkurrenten einen funktionierenden Schienenstrang von Bahnhof A nach Bahnhof B zu bauen. Nur wer geschickt wirtschaftet, die entsprechenden Schlüsselindustrien entwickelt und genug Geld in die Forschung steckt, hat gegen den Computer eine Chance. Neben zahlreichen Phantasie-Szenarien ist auch eine komplette Deutschlandkarte implementiert, die Ihr Bahntechnik bearbeiten könnt.

Deutlich realitätsferner gehen wir in dem Strategiespiel *Wizards* ans Werk. Mit Unter-

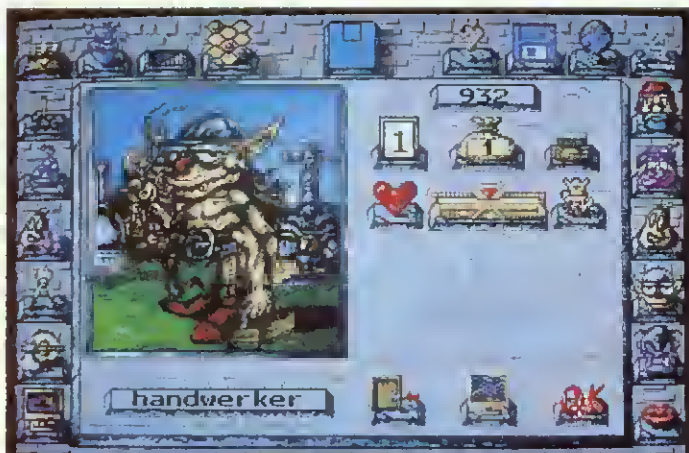
stützung von Zwergen, Monstern und allerhand anderem Sagengetier baut Ihr entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner an einem unterirdischen Königreich. Nur wer seine Mannen überlegt und sinnvoll einsetzt, hat eine Siegeschance. Man darf gespannt sein, erste Probespiele konnten die *POWER PLAY*-Tester jedenfalls überzeugen.

Aktueller geht's kaum: In der Wirtschaftssimulation *Aufschwung Ost* übernehmen wir das schwere Amt des Bundeswirtschaftsministers und sorgen für den Aufschwung in den fünf neuen Bundeslän-

dern. Ähnlich wie bei *Sim City* plant Ihr Straßen und Industrieansiedlungen und saniert die Altlasten des maroden SED-Regimes. Die Daten basieren auf tatsächlichen Erhebungen, man darf also gespannt sein.

Das ambitionierte Projekt *Chartbreaker* versucht die Synthese aus Adventure und Simulation. Als Musikproduzent puscht Ihr hoffentlich eine anfangs unbekannte Gruppe bis zur Spitze der Verkaufscharts. Dabei besucht Ihr vierzig verschiedene Orte und dürft über urkomischen Texten abblenden.

vw



Gleich mit mehreren Spielen gehen die Sonnenblumen ins Geschäft

Softsale

Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404

05021/910416 und 910417

IBM	IBM	AMIGA	AMIGA
1869	1869	1869	1869
8 Ball Deluxe	Hexuma	69,90 DM Human Race	EA 69,90 DM
A-Train	High Command	EA 89,90 DM Human Race	EA 54,90 DM
-Con. Kit	Hired Guns	DV 79,90 DM Humans	DA 54,90 DM
Acas of Pac. & Sc.	History Line	DV 79,90 DM Indiv 4	DV 79,90 DM
Acas over Europe	Hol Numbers	DA 39,90 DM Int. Sp. Chalt.	DA 54,90 DM
Alien Breed	Human Race	DA 49,90 DM Int. Champ.??	?? In Vorb.
Alone in Dark	Humans	DA 59,90 DM Ishar 2	DV 59,90 DM
Ambush Sol.	Inca	DA 74,90 DM Jaguar XJ 220	DA 49,90 DM
Arctic Art	Incr. Machine	DA 54,90 DM Jim Power	DA 49,90 DM
Ansloss	Indy 4	DA 49,90 DM Joe & Mac	DA 49,90 DM
Arabian Nights	Ishtar 2	DA 69,90 DM John Madden	DA 54,90 DM
Archers Pool B.	Island Dr. Brain	DA 69,90 DM Jonathon	DV 79,90 DM
ATAC	Jonathan	?? In Vorb.	Jungle Strike
B-17 Fly. Fort.	Jordan in Flight	DA 49,90 DM Jurassic Park	DV 64,90 DM*
Bar 2	Jurassic Park	DA 54,90 DM KGB	DV 59,90 DM
Battle Team	KGB	EA 49,90 DM Kid Pix	DV 54,90 DM
Battle Isle D. 2	Kings Quest 6	DV 64,90 DM Knights of Sky	DA 74,90 DM
BattleTech 4000	Lands of Lore	EA 49,90 DM Lands of Power	DA 74,90 DM*
BattleTech	Legacy	DA 49,90 DM Legend of Kyr.	DV 59,90 DM
Bazooka Sue	Legend Kyranid	DA 64,90 DM Legend	EA 54,90 DM
Bel. at Kronorid	Lemmings 2	DA 69,90 DM Les. S. Larry 5	DV 59,90 DM
Bel. at Kronorid	Lemmings DP	DA 69,90 DM Lemmings 2	DA 64,90 DM
Birds of Prey	Links 386 Pro	DV 34,90 DM Lemmings DP	DA 59,90 DM
Body Blows	SVGA-Kurse je	?? In Vorb.	Liberation
Burntime	sonst. Kurse je	DV 74,90 DM Lionheart	DA 59,90 DM
Bund. Man. Pt.	Locomotion	DA 74,90 DM Little Drift	?? In Vorb.
Burning Steel	Lords of Power	DA 49,90 DM Locomotion	DV 59,90 DM
-Superschrift	Lost in Time	DV In Vorb.	Lost Treasures
-Amerika I. A.	Lost Vikings	DA 59,90 DM Lost Vikings	DA 64,90 DM
Buzz Aldin	Lothar Matheus	DA 59,90 DM M 1 Tank	DA 39,90 DM
Caesar	Mad News	DA 59,90 DM Mad TV	DV 69,90 DM
Cal. Games 2	Mad TV	DA 69,90 DM Mad News	DV 69,90 DM*
Campaign	Maniac Mans. 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Data	Mario leach. typ.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Car and Driver	Mario wird verm.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Carmen S. D.	Michael Jordan	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Carrier Strike	Night & Magic 40V	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Carriers at War	Night & Magic 50V	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Const. Kit	Monk. 1. o. 2. jdv	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Castles 2	Mortal Kombat	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Castles	NHL Hockey	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Data	NFL Coaches	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Chess Maniac	Nick Faldo Golf	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Chuck Yeager ACDV	Patriot	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Civilization	Pacific Strike	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Comanche	Penhouse Del.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Mission	Pimball Dreams	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Combat Class.	Pirates	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Complete Chess	Pirates Gold	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Contraptions	Popolus 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Cool World	Prince of P. 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Creepers	Privateer	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Critics in Crem.	Protostar	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Curse of Ench.	Quest I. Glory 3	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Cyber Race	Rail. Tyc. Del.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Deamonspace	Reach for Skies	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Diagon of A. Ra	Red Baron + Sc.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dark Hall	Return of Phant.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dark Queen o. K.	Return of Phant.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Darlands	Rex Nebular	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Das schw. Auge	Ringworld	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Daught. Sep.	Schone & Biesl	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dav. Lib. Golf	Seal Team	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Der Patrizer	Sens. Soccer	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Design own RR	Seven Cities	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Daylight	Shad. of Comet	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Doom	Sherlock Holmes	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dune 2	Siege	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dungeonmaster	Sil. Service 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dynablaster	Sim Farm	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Dynablast	Space Hulk	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Eishockey Man.	Space Quest 5	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
El Fish	Spaceward Hol	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Empire Deluxe	Street F. 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Epic	Starlord	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Eric the Unready	Strike Comm.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Eye of Beh. 2	Speech	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Eye of Beh. 3	Spec. Dip. 1	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Elysium	SWDTL	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
F-15 Str. Ea. 3	Miss. je	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
F-19 Stealth	Syndicate	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Falcon 3.0	Task Force 1942	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Miss.	Terminator 2029	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
-Mig 29	Open. Source	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Fant. Worlds	Rampage	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Fields of Glory	Tornado	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Fire and Ice	Transcendia	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Flashback	Ultima 7	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Flugsim. 5.0	Ultima 7/2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Front Page	Silverseer	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Freddy Phiaras	Ultima Underw.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Global Conq.	Ultima Uw. 2	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Global Ell.	Wallstreet Man.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Goal!	Wing C. 2+Speed	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Goblins 2	Sp. Op. 1+2 zusd.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Gunsip 2000	Academy	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Scenavio	Wizardry 7	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Hammill	WWF Wrestling	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Handball 3	WWF Eur. Ramp.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Hammer Assault	X Wing	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Hammock Jump	-Data	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Hammock	Xenobots	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
JOYSTICKS GRAVIS PC	Zool	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Amiga	JOYSTICKS THRUSTMASTER PC	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Limited Edition Clear	Flight Control	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
Analog Pro	Weapon C. Mark II	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	Rudder Pedals	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	Soundblaster	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	2.0 Deluxe	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	Pro DE Mils.	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	16 ASP	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	JOYSTICKS GRAVIS AMIGA	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	139,90 DM Switch	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	229,90 DM Switch Clear	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.
	449,90 DM Gamepad	DA 49,90 DM Mad News	?? In Vorb.

DV=DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGL. ANL. ??=N.N. BEKANNT
Titel mit * hinter dem Preis waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr (3,- DM).
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe haben mir besonders gefallen:

1. _____ Seite _____
2. _____ Seite _____
3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hipparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummeln haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

3 Mit der Abo-Karte alles



WEG MIT DER KARTE!!

Mahma für einen guten Klang. Beide Karten sind zu einer ganzen Latte anderer Karten kompatibel. Im Angebot sind größtenteils AdLib, Sound Blaster und natürlich alle MediaVision-Karten bis zur Pro Audio Spectrum 16. Beide Karten werden mit einem Mageraufbot an Software geliefert: So schloß man sich, das *Dinosaur Adventure* – ein Dinospiel der Extraklasse – dem Herzen ans Herz zu legen. Ansonsten finden sich nur die nächsten Treiber im Paket, zum Befangenen Spielen aber durchaus ausreichend. cd

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

Video Overlay

Seit kurzem macht Electronic gemeinsame Sache mit Billig-Großanbieter com aus Heppenheim. Die Frucht der Zusammenarbeit, die Power Video Professional: Zu einem Preis von knapp 100 Mark verlegt sie über Features, von denen andere Karten dieser Preisklasse nur träumen können: Neben zwei Videoeingängen befindet sich auf der Karte ein Videoausgang sowie ein Stereoein- und -ausgang. Auf dem Board ist weiterhin ein Fernsehempfänger mit Kabeltuner integriert. Besonders fruchtbar war coms Anforderung, der Anwender müsse mit der Karte auf einfachem Weg zu an-

sehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom-Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbproduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. cd

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank Digital Love

Extravagante Multimedia-Software aus dem Hause Software Toolworks. Gestreßte Computerfreaks dürfen mit dem CD-ROM Programm *Digital Love* ins Meditations-Nirvana abheben. Die volle Dröhnung gibt sich der New-Age-Juzzi in Kombination mit der mitgelieferten Musik-CD. Je nachdem welches Körperteil

von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. vw

POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte **Power Play** zum Jahrespreis von 69,60 DM (Auslandsteile Impressedum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Debut, 1. Überschrift

Schleife sich meine Adresse ändern, erhalte ich den Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim **POWER PLAY** Abonnement-Service 0 271 68 Neckarsulm widerrufen. Zur Wirkung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Widerrufsbescheides. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10054

Antwortkarte



80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

POWER PLAY
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

1 Die heißeste

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Gutestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich u

Die st

für die schwie

2 Die Baseball



DEIN SUPER-GESCHENK

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

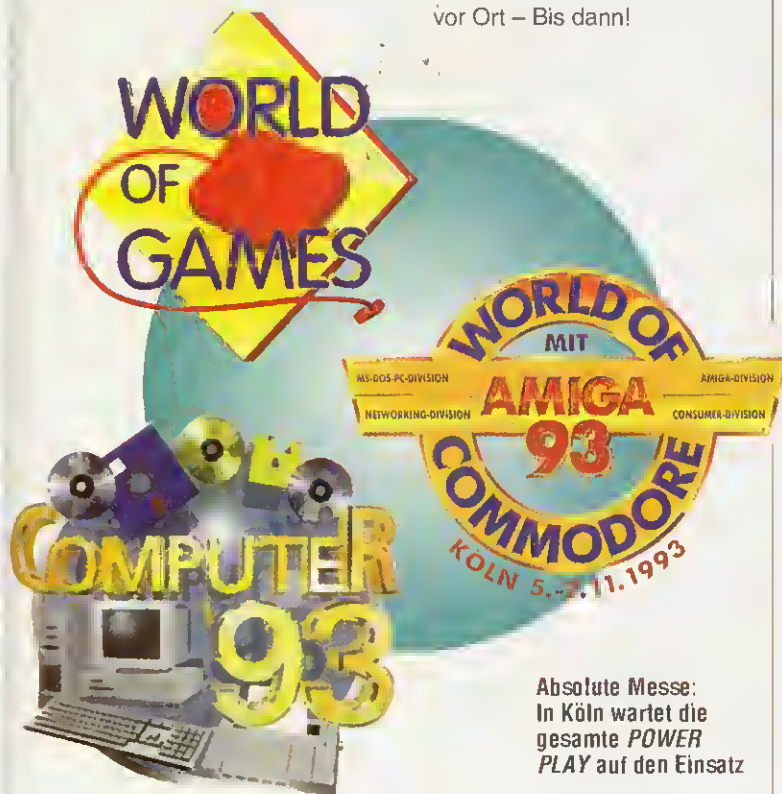
Briefmarke
drauf –
und ob dann!

Kinderlein kommet

Das Herz aller Computerspieler dürfte in der Zeit vom 5. bis 7. November in Köln schlagen. An diesem denkwürdigen Wochenende findet in der neu erbauten Halle 11 des Messegeländes die **Computer 93** statt. Gleich drei Fachmessen buhlen dort um die Gunst des Konsumenten. Neben der namengebenden Computer 93, auf der so ziemlich alles an brandaktueller Hardware vorgestellt wird,

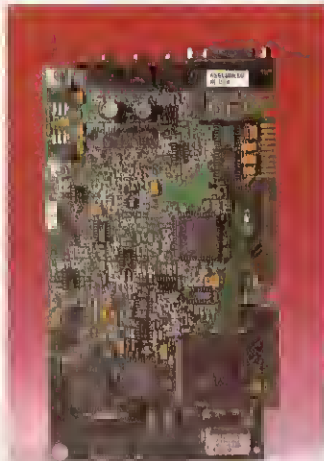
was der Markt hergibt, wird der Amiga-Freak auf der **World of Commodore mit Amiga 93** fürstlich bedient.

Besonders interessant ist natürlich die nagelneue **World of Games**. Hier könnt Ihr Euch umfassend über die Unterhaltungs- und Spieletrends der Wintersaison informieren, namhaften Entwicklern die Hände schütteln und sicher so manches Software-Schnäppchen schlagen. Natürlich ist auch die **POWER PLAY**-Crew vor Ort – Bis dann!



Sonderangebot

Passend zum Weihnachtsgeschäft werden die Soundkarten der unteren Preisklasse nachgereicht: Von Soundkartenmeister Mediavision kommt die Pro Audio 16 Basic, die Mediavisions Soundkartenpalette preislich und technisch nach unten abrundet. Von Chipbruder Logi kommt die zweite Karte dieses Kalibers, mit dem glorreichen Namen: SoundMan Game, die bei Logi in gleiche Preisregionen vordringen soll. Bei Logi schon eine gute Tradition sind die Mediavision-Chips auf dem Board. Beide Karten sind 16-Bit-Karten, die in CD-Qualität sampeln können. Auf beiden Karten sorgt ebenfalls der legendäre QPL3-Chip von



Mediavisions neue Soundkarte macht 8-Bit-Sound überflüssig

Yamaha für einen guten Klang. Beide Karten sind zu einer ganzen Latte anderer Karten kompatibel. Im Angebot sind Großvater AdLib, Sound Blaster und natürlich alle Mediavision-Karten bis zur Pro Audio Spectrum 16. Beide Karten werden mit einem Mageraufgebot an Software geliefert: So entschloß man sich, das *Dinosaur Adventure* – ein Dinosparspiel der Extraklasse – dem Kunden ans Herz zu legen. Ansonsten finden sich nur die nötigsten Treiber im Paket, zum unbefangenen Spielen aber durchaus ausreichend. **cd**

Info:	Wave-Serie
Hersteller:	Mediavision / Logi GmbH München
Preis:	Pro Audio Basic ca. 150 Mark Logitech ca. 250 Mark

Fazit:

16-Bit zum Sparpreis – 8-Bit-Karten können damit endgültig abdanken.

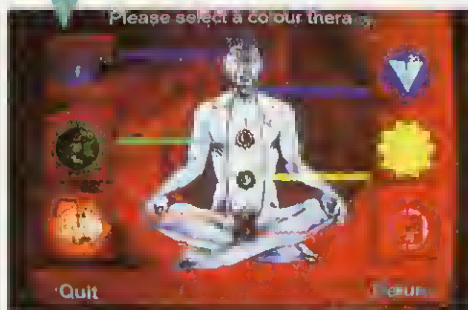
Video Overlay

Seit kurzem macht Fast Electronic gemeinsame Sache mit Billig-Großanbieter Escom aus Heppenheim. Die Frucht der Zusammenarbeit, ist die Power Video Professional: Zu einem Preis von knapp 1000 Mark verfügt sie über Features, von denen andere Karten dieser Preisklasse nur träumen können: Neben zwei Videoeingängen befindet sich auf der Karte ein Videoausgang sowie ein Stereoein- und Ausgang. Auf dem Board ist weiterhin ein Fernsehempfänger mit Kabeltuner integriert.

Besonders fruchtbar war Escoms Anforderung, der Anwender müsse mit der Karte auf einfachem Weg zu an-

sehnlichen Resultaten gelangen. So ist es über einen Videoausgang auf der Karte sowie die ebenfalls von Fast stammende Software Escom-Powerstudio erstmals mit einer Low-Cost-Karte möglich, Videos auf Kassette ohne Aufwand mit digitalen Grafiken oder Videosequenzen zu mischen oder zu überlagern. Auch Effekte wie Farbreduktion oder verschiedene Überblendtechniken lassen sich mit der Karte ohne Probleme erzielen. Die Bedienung der Software ist dabei bewußt einfach und anwenderfreundlich gehalten und dürfte damit auch von Laien schnell erlernbar sein. **cd**

Om Mani Padme Hum



Ganz entspannt im Hier und Jetzt dank *Digital Love*

Extravagante Multimedia-Software aus dem Hause Software Toolworks. Gestreßte Computerfreaks dürfen mit dem CD-ROM Programm *Digital Love* ins Meditations-Nirwana abheben. Die volle Dröhnung gibt sich der New-Age-Fuzzi in Kombination mit der mitgelieferten Musik-CD. Je nachdem welches Körperteil

von Euch Erholung braucht, wählt Ihr einen von sechs Meditations-Chakras aus und zieht Euch dazu die entsprechende Computergrafik rein. Sobald das fertige Programm in der Redaktion materialisiert, wird Kollege Gollert in Trance versetzt und berichtet dann exklusiv aus dem Hyperraum. **vw**

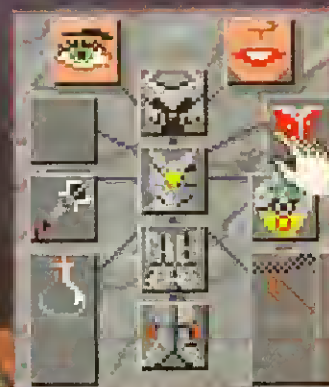
Dungeon Master 2

Der Name des Spiels ist Legende: *Dungeon Master*. Wohl kaum ein anderes Rollenspiel hat die Welt der Kerker und Verließe darat verändert und wurde so häufig nachgeahmt wie der beliebte Klassiker. Ob *Lands of Lore*, *Eye of the Beholder* oder gar *Origins* Edellebyrinthe der *Ultima Underworld*, die meisten Rollenspielmacher haben sich von *Dungeon Master* inspirieren lassen. Derweil die Konkurrenz scheinbar im Fließbandverfahren ein neues Spiel nach dem anderen veröffentlichte, wurde es ruhig um die *Dungeon Master*-Designer. Seit dem *Dungeon Master*-Nachzügler *Chaos Strikes Back* und dem kuriosen *Odis* hatte man von der kleinen kalifornischen Firma FTL nichts mehr gehört. Zugegeben, die meisten Spieler hatten sich an schleppende Entwicklungszeiten von FTL (bedeutet sinnigerweise "Faster than Light" – Schneller als das Licht) gewöhnt. Wartezeiten von bis zu zwei Jahren auf ein neues Abenteuer oder eine

Ein Traum wird für viele Rollenspieler wahr: Nach ein paar Jährchen Wartezeit erscheint dieser Tage der Nachfolger zum Kultspiel *Dungeon Master*.

Umsetzung für ein anderes Computermittel waren keine Seltenheit – gab's doch erst Ende letzten Jahres die PC-Version von *Dungeon Master* – rund fünf Jahre nach Erscheinen der Urfassung. Um so größer war die Überraschung, als FTL in Zusammenarbeit mit

Interplay auf der diesjährigen CES-Show in Chicago *Dungeon Master 2: The Legend of Skulldeep* ankündigte. Während der Schaulplatz von Dun-



Statt der herkömmlichen Symbole gibt's jetzt gralsche Icons für die Zauberformeln



Neu: In *Dungeon Master 2* gibt es nicht nur eine Oberwelt, sondern auch eine ganze Reihe von Zubehörgegenständen



geon *Master* und *Chaos Strikes Back* "nur" ein schlichtes Gewölbe war, kommen die vier Helden, die Ihr in *Legend of Skulldeep* steuern könnt, endlich aus dem schummerigen

Keller heraus. Es gilt, nicht nur eine ganze Reihe verschiedener Labyrinth zu erforschen, sondern auch eine Oberwelt zu erkunden. Der neuen Umgebung wurde der Grafikstil entsprechend angepaßt. Zwar wurde weitestgehend das Grundprinzip von *Dungeon Master* beibehalten und mit neuen Dungeongrafiken bereichert, aber ein Scrolling à la *Ultima Underworld* wird es nicht geben. Dafür soll die umfangreiche 3-D-Welt mit einigen neuen Effekten aufgemotzt werden. Zum Beispiel ist Eure Party an der frischen Luft der Witterung wie z.B. kräftigen Regenschauern ausgesetzt. Einen Tag- und Nachtzyklus gibt es ebenso, wie dichte Nebelbänke, die die Sicht behindern. Auch die Menüs wurden grafisch frisch aufbereitet. Die Zauberformeln werden z.B. immer noch per Symbolschrift zusammengesetzt – viele der alten Zaubersprüche funktionieren noch – für jede Symbolgruppe gibt es jetzt zusätzlich eine erklärende Grafik. Eine



Stonehenge stand für diese neblige Gegend Pate



Wänden. Konsequenz will FTL das *Dungeon Master*-Prinzip verfeinern. Dies fängt bei solchen Kleinigkeiten wie dem Inventory Eurer Charaktere an. Wer von uns hat damals nicht

Verschiebbare Gegenstände (oben).
Neue Dungeons (rechts)



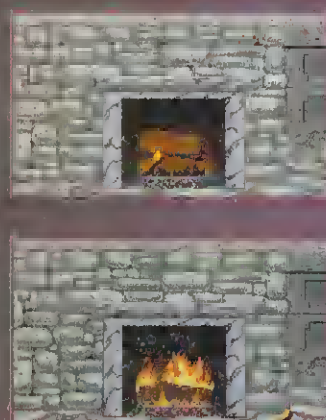
Ungewohnt: *Dungeon Master 2* mit kompletter Oberwelt und komfortablem Automapper.



weitere Besonderheit sind spezielle Animationen, die die Hintergrundbilder etwas auflockern. De gibt's Springbrunnen, die vor sich hinsprudeln und flackernde Fackeln an den

Genügend Kapital ist nicht nur vonnöten, um die aus dem Oldie bekannten Türen mit Münzschlitz zu füttern, sondern für einen ausgedehnten Einkaufsbummel – es wird in *Dungeon Master 2* Zubehörshops,

darüber gemekert, daß der Platz für Gegenstände bei *Dungeon Master* immer zu knapp bemessen war? Vor allem solche profanen Kleinigkeiten wie simple Goldmünzen benötigten wertvollen Stauraum. In *Dungeon Master 2* gibt es deswegen spezielle Geldschatullen, in denen Ihr Eure gesammelten Reichtümer, fein säuberlich nach Wert sortiert, aufbewahren dürft.



Spielerische Details in rauen Mengen: Mit der Fackel zünden wir den Kamin an

nebst passendem Personal geben! Eine weitere – für *Dungeon Master*-Verhältnisse ungewohnte – Novität: Kartenzeichnen ist dank neuem Automapping passé. FTL beschränkt sich dabei nicht auf eine "normale" Kartenhilfe, sondern bietet besondere Automap-Kits, die die Umgebung

anzeigen. Je nach Kartenset werden nicht nur die Gänge, sondern auch eventuelle Gegner, Fallen, Schatzkisten oder magische Gegenstände auf der Map zu sehen sein.

Viel Wert legen die *Dungeon Master*-Designer auf gehobene Puzzledichte und spritzige Details, die für ein 3-D-Rollenspiel recht ungewöhnlich sind. So lassen sich nun Gegenstände wie Tische und Fackelständer auf Wunsch im Raum verschieben. Türen lassen sich beispielsweise nicht nur auf-, sondern auch wieder abschließen, Schlüssel können nach Gebrauch wieder mitgenommen werden, verschwinden also nicht im Schlüsselloch, und erloschene Feuerstellen lassen sich mit einer Fackel wieder entzünden.

Unsere Bildschirmfotos stammten übrigens von einer älteren Programmversion. FTL's Grafiker basteln gerade an den 256-Farbedungeons, die im Finalsplei drin sind. mh

Name:	Dungeon Master 2: Legend of Skuldeep
Hersteller:	FTL
Genre:	Rollenspiel
Erscheint für:	PC
Erscheinungs termin:	4. Quartal 93

POWER-PLAY

Einmal mehr dürft Ihr Euch an der **POWER-PLAY**-Hitparade ergötzen. Neben den Elite-Charts der Welt, darf die Leser-hitparade, die aus Euren Einsendungen ermittelt wird, nicht fehlen. Auch wenn diesmal Eure persönlichen Favoriten nicht ganz an der Spitze stehen, braucht Ihr nicht die Köpfe hängenlassen – die nächste Hitparade kommt bestimmt. Um in der Leser-Hitparade mitzumischen, müßt Ihr nur die Mitmachkarte fachgerecht ausfüllen, frankieren und abschicken. Mit etwas Glück könnt Ihr dann Euren Namen in der **POWER PLAY** finden, denn dieser atemberaubende Anreiz winkt dem glücklichen Gewinner. Dazu kommt das legendäre **POWER-PLAY-T-Shirt**, das in streng limitierter Auflage mit den Signaturen Eurer Starredakteure glänzt. Unsere Glücksfee Sandra zieht die Gewinnerkarte unter Ausschluß des Rechtsweges. *cd*

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER-PLAY**-Leserin Melanie Radloff aus Leonberg die Supercharts vor. Hier kommt Melanies persönliche Hitliste:

1. Strike Commander
2. Inca
3. Wing Commander 2



1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. X-Wing	LucasArts
3. Eye of the Beholder 3	SSI
4. Strike Commander	Origin
5. Betrayal at Krondor	Dynamix
6. Space Hulk	Electronic Arts
7. Alone in the Dark	Infogrames
8. The 7th Guest	Virgin
9. Protostar: War on the Frontier	Tsunami
10. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle, Log-In



1. Gunship 2000	Microprose
2. Flashback	Delphine Software
3. World Class Cricket	Audiogenic
4. Championship Manager '93	Domark
5. Sensible Soccer 92/93	Renegade
6. Premiere Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. The Chaos Engine	Renegade
9. Reach for the Skies	Virgin
10. Desert Strike	Electronic Arts

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft, Log-In

Amiga

1. History Line
2. Indiana Jones 4
3. Chaos Engine
4. Civilization
5. Das schwarze Auge

Super NES

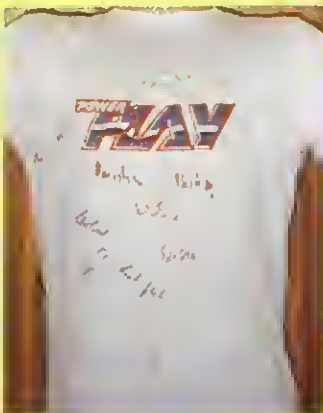
1. Starwing
2. Street Fighter 2
3. NHLPA Hockey '93
4. Jimmy Connor Tennis
5. Alien 3

MS-DOS

1. X-Wing
2. Strike Commander
3. Syndicate
4. History Line
5. Civilization

Mega Drive

1. Sonic 2
2. Global Gladiators
3. Tiny Toonx
4. NHLPA Hockey '93
5. World of Illusion



Die **New Kids on the Block** würden es auch gerne tragen – das **POWER-PLAY**-Shirt mit Originalautogrammen der Redaktions-Crew

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(4)	X-Wing	LucasArts	5. Monat
2.	(3)	Strike Commander	Origin	4. Monat
3.	(5)	History Line 1914 – 1918	Blue Byte	7. Monat
4.	(4)	Civilization	Microprose	18. Monat
5.	(14)	Syndicate	Electronic Arts	2. Monat
6.	(2)	Indy 4	LucasArts	13. Monat
7.	(20)	Day of the Tentacle	LucasArts	2. Monat
8.	(6)	Monkey Island 2	LucasArts	19. Monat
9.	(9)	Lemmings 2	Psygnosis	5. Monat
10.	(–)	Das schwarze Auge	Attic	5. Monat
11.	(–)	Dune 2	Virgin	1. Monat
12.	(10)	Formula One Grand Prix	Microprose	10. Monat
13.	(11)	Eishockey Manager	Software 2000	3. Monat
14.	(–)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
15.	(15)	Chaos Engine	Renegade	3. Monat
16.	(8)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	21. Monat
17.	(–)	Aces of the Pacific	Dynamics	3. Monat
18.	(13)	Sensible Soccer	Renegade	11. Monat
19.	(–)	Space Quest 5	Sierra	3. Monat
20.	(7)	Comanche	Novalogic	7. Monat

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

AMIGA

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans.blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

Konix

Speedking Standard	22,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Diskettenlaufwerke

intern:

A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

extern:

Taac oder Sony	139,99
----------------	--------

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

Zubehör

Kickstart Umschaltplatine mit Rom 2.XX	109,99
Virus-Control 4.0 deutsche Version von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Konix

Speedking Standard analog	36,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Competition Pro

Mini, transparent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99

Thrustmaster

Flight Control	159,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	239,99

Gravis

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game Card	69,99

Soundkarten

Creativ Labs

Soundblaster Pro 2.0 deLuxa	159,99
Soundblaster Pro deLuxa	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Matsushita CR-562	499,99
Doublespeed/Multisession/anschlußfähig (Als Controller Soundblaster Pro deLuxa oder ASP 16 erforderlich)	

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt./Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,99*
Sensible Soccer (Okt./Nov.)	A	59,99*
Soccer Kid (Januar/Fabr. '94)	A	59,99*
Zool (Okt./Nov.)	A	52,99*

1869	V	61,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	A	44,99*
Anstoss	V	62,99*
Apocalypsa	A	44,99*
A-320 Airbus America	A	79,99
A Train	V	74,99
A-Train Construction Set	V	36,99
Ballistic Diplomacy	V	33,99
BattleTeam (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Daldisk 2	A	46,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Blastar	A	46,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Bundesliga Manager Prot. 2.0	V	61,99
Burntime	V	62,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Chaos Engine	A	46,99
Civilization	V	68,99
Creepers	A	46,99*
Das schwarze Auge 1 MB	V	69,99
Daughter of Serpents	V	72,99*
Delivery Agent	V	33,99
Dar Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	78,99*
Dogfight	A	62,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	52,99
Eishockey Manager	V	69,99
Elysium	V	62,99*
Eya of the Beholder 2	V	79,99
F 17 Challenge	A	24,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99*
Flashback	V	56,99
Formula One Grand Prix	A	69,99
Global Gladiators	A	46,99
Goal!	A	49,99
Gunship 2000	A	61,99
Hattrick!	V	62,99*
Hired Guns	A	59,99*
Lords of Power	A	79,99
Indiana Jones IV	V	49,99
Ishar 2	V	49,99
Jurassic Park	V	56,99*
Kings of Adventure	A	64,99
Lemmings 2	A	59,99
Lionheart	V	52,99
Lords of Power	A	72,99*
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	V	56,99
Lotus Compilation (1, 2, 3)	A	54,99
Mad News	V	62,99*
Monkey Island 2	V	79,99
Mortal Combat	A	52,99*
Overdrive	A	46,99*
Panthouse Deluxe	V	52,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim Life	V	79,99
Superfrog	A	44,99
Soccer Kid	A	59,99
Spaca Legends	A	64,99
Space Hulk	A	59,99
Super Hero	A	59,99*
Syndicate	A	56,99
The Lost Vikings	V	64,99
Transarctica	V	52,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	56,99*
Uridium 2	A	59,99*
Whale's Voyage	V	59,99
Worlds of Legend	E	46,99
Yo! Joe!	A	46,99
Zero	A	59,99*
Zool 2	A	46,99*

AMIGA 1200 / 4000

Anstoss	V	64,99*
Alien Breed 2	A	52,99*
Body Blows Galactic	A	52,99*
Burntime	V	62,99*
Hattrick!	V	62,99*
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???
Sim Life	V	76,99
Transarctica	A	52,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Whales's Voyage	V	59,99
Zool 2	A	46,99*

IBM/PC

Aces of the Pacific	A	59,99
Acas of the Pacific Miss. Disk	A	29,99
Aces over Europe	E	79,99
Alien Breed	A	52,99*
Anstoss	V	62,99*
Archer McLean Pool Billard	A	59,99
Battle Taam (Battle Isle+Data)	V	72,99
Battle Isle Daldisk 2	A	49,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Betrayal at Krondor	V	78,99
Body Blows	A	52,99
Bundesliga Manager Prot. 2.0	V	62,99
Burning Steel	V	74,99
Burning Steel Daldisk 1 AiA	V	34,99
Burning Steel Daldisk 2 SiA	V	34,99
Burntime	V	74,99
Civilization	V	89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V	89,99*
Clash of Steel	E	69,99
Comanche incl. Data Disk 1	V	119,99
Cyber Race	V	78,99*
Day of Tactacle (Man.Mans.2)	V	82,99
Der Patrizier	V	79,99
Dune 2	V	59,99
Eight Ball Deluxe	A	64,99
Eishockey Manager	V	74,99
Empira Daluxa	E	77,99
Eye of the Beholder 3	V	74,99
Fields of Glory	A	89,99
Flashback	V	63,99
Flugsimulator 5.0	V	139,99*
Fire and Ice	A	52,99*
Forgotten Castla	V	78,99*
Formula One Grand Prix	A	84,99
Freddy Pharkas	V	62,99
Goal	A	56,99*
Hattrick!	V	79,99*
Heartlight	A	39,99
Hired Guns	V	77,99*
History Line 1914-1918	V	64,99
Indiana Jonas 4	V	79,99
Inca	A	89,99
Ishar 2	V	59,99
Jurassic Park	V	62,99*
Kasparov's Gambit	A	78,99
Lands of Lore	V	62,99
Lemmings 2	A	79,99
Links 386 Pro	A	87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	E	39,99
Lords of Power	A	78,99*
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, Perfect General)		
Lothar Matthäus Fußball	V	62,99*
Mad News	V	79,99*
Mid-29 (Falcon 3.0 Miss.Disk)	A	52,99*
Might & Magic 5	V	82,99
Mortal Combat	A	58,99*
NFL Coaches Club Football	A	78,99*
NHL Hockey	A	78,99
Pacific Strika	A	82,99*
Patriot	A	79,99
Penthouse Daluxa	V	52,99*
Pinball Dreams	A	56,99
Prince of Persia 2	A	64,99
Privateer	A	82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	36,99
Protostar	V	69,99
Red Baron + Miss.Disk	V	79,99
Return of Phantom	V	88,99*
Railroad Tycoon Deluxe	A	78,99
Seal Team	A	78,99
Seven Cities of Gold	E	62,99
Silver Seed	A	36,99
Sensible Soccer 92/93	A	54,99
Shadow Caster	A	78,99
Space Legends	A	68,99
Starlord	A	88,99*
Strike Comm.+Speech Pack	A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A	36,99
Subwar 2050	A	???
Syndicate	A	74,99
Take a Break (Windows)	E	64,99
The 7th Guest CD ROM	A	129,99
Tornado	A	78,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle	A	79,99
Ultima Underworld 2	A	72,99
Ultima Underworld 1 & 2 CD	A	86,99
V for Victory 3	A	79,99*
V for Victory 4	E	66,99
Wall Street Manager	V	74,99
Warlords 2	E	78,99
W.C. 2 + Speech A. Pack	A	64,99
W.C. 2 Sp. Operations 1+2	A	44,99
Wizardry 7	V	86,99
X - Wing	A	78,99
X Wing Mission	A	39,99
Yo! Joe!	A	59,99
Zeppelin-Giants of the Sky	V	76,99*

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielpreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Eurochecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisen** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preislise ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

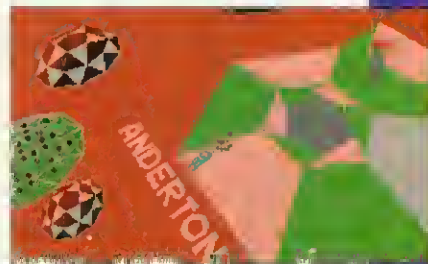
Hannibal AMIGA
DM 59,99

History Line 1914-18
AMIGA DM 64,99

Pirates Gold Deutsch
IBM/PC DM 87,99

Street Fighter 2
IBM/PC DM 58,99

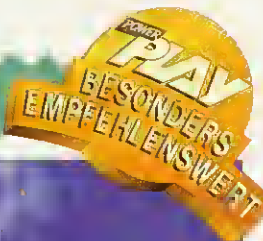
Man schreibt das Jahr 1984, die Computerspielszene erwächst langsam den Kinderschuhen, 8-Bit-Systeme gelten als das Non-



plusultra. Zu dieser denkwürdigen Zeit kommt ein Spiel namens *Elite* für den BBC-Micro auf den Markt. Der BBC-Micro basierte auf der damaligen britischen Computer-Fernsehreihe und war demnach in Deutschland so gut wie nicht vorhanden. *Elite* wurde hier erst in den folgenden zwei Jahren, dank einer Spectrum- und späteren C-64-Umsetzung bekannt. Der *Elite*-Schöpfer David Braben und sein Kumpel Ian Bell hätten 1984 jeden ausgelacht, der ihrem Spiel den späteren Kultstatus prophezeien wollte, doch innerhalb der nächsten Jahre wurde aus dem "Spiel" *Elite* ein Phänomen, aus David Braben ein Kultprogrammierer. Sämtliche *Elite*-Spieler, und fast jeder Computerbesitzer gehörte dazu, litten mindestens 6 Monate unter akutem Schlafmangel und träumten selbst während den wenigen Schlummerminuten von Galaxien, Hyperspace-Jumps und Thargoiden.

Voller Tatendrang stürzte sich David Braben schon 1984 auf einen Nachfolger, sah jedoch alsbald ein, daß die damalige Computertechnik nicht mal ansatzweise mit seinen gewünschten Grafik- und Spielanforderungen kooperieren wollte. Warten auf bessere und schnellere Rechner war angesagt, zwischendurch entwickelte Braben noch die bei-

Nimm 2

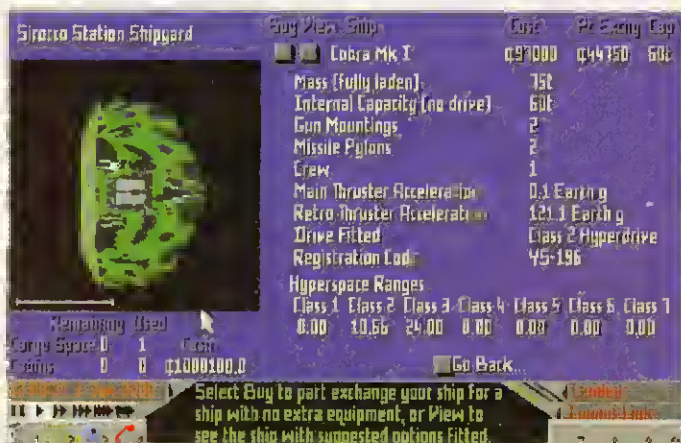


Braben bringt ihn auf unsere Monitore: Space – The final Frontier

FRONTIER Elite 2



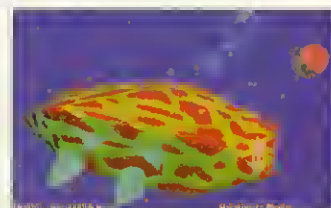
Rechts: Das dicke Schiff im Vordergrund kann auch von uns geflogen werden. Im Hintergrund sieht Ihr die gute, alte Lave-Station und die rötlichen Überbleibsel einer Hyperraum-Wolke.



den und die verschiedensten Firmen, die als Hersteller gehandelt wurden. Endlich ist es soweit: *Frontier: Elite 2* ist endgültig fertig und, kaum zu glauben, es wird dieser Tage veröffentlicht.

Elite 2 beamt Euch erneut in die Zukunft und beginnt dort, wo das Original-*Elite* aufhört, im Jahre 3200 nach Christi Geburt. Die Galaxis wird von zwei Mächten beherrscht – ein Teil wird von der Föderation, der andere vom Imperium kontrolliert. Diese beiden Organisationen unterscheiden sich sowohl in Struktur als auch in ihrer Organisation und Zielsetzung heftig voneinander. Während die Föderation einer heutigen marktwirtschaftlichen Staatsform ähnlich ist, läßt sich das Imperium am ehesten mit dem Machtapparat des alten Roms vergleichen. Und wie das Leben so spielt, können sich diese beiden galaktischen Organisationen nicht besonders gut leiden und stecken bis zu Hals in einem kalten Krieg, der an den beiden vergangenen terrestrischen Supermächte USA und Sowjetunion erinnert.

In diesen harten Zeiten werdet Ihr in der Rolle eines jungen Piloten irgendwo im Nirgendwo ausgesetzt. Ihr seid



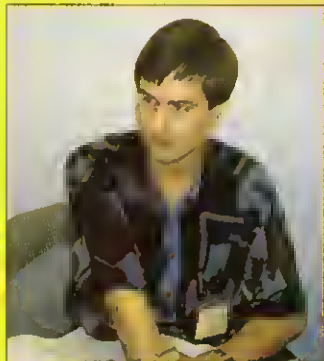
Nur in der PC-Variante werden Raumschiffe und galaktische Nebel mit Texturen versehen



den netten 3-D-Ballereien *Zarch/Virus* und *Conqueror*. 1988 begann Braben endlich mit dem Nachfolger zu *Elite*. Es folgten Unmengen an Erscheinungsterminen, die regelmäßig verschoben wur-

der Nachkomme des legendären Commander Jameson, dem Helden der Raumfahrerelite und habt von diesem, eurem Opa, ein fetziges kleines Schiff und ein paar Credits geerbt. Anfangs habt Ihr die

Um Kultprogrammierer David Braben spinnen sich unzählige Legenden: Angefangen von einer Katze namens Äsop bis hin zu diversen Hochzeiten. **POWER PLAY** hat den *Elite*-Schöpfer ausgequetscht.



POWER PLAY: Eine Frage wird Dir sicherlich ohne Ende gestellt. Alle Welt schreit seit Jahren nach *Elite 2* -- warum kommt das Spiel erst jetzt auf den Markt?

Braben: Wie Du weißt, haben Ian und ich schon 1984 mit der Fortsetzung angefangen, diese aber nach einiger Zeit wieder verworfen. Erst 1988 haben wir wieder mit *Frontier* begonnen. Die meiste Zeit ging dabei natürlich für Recherchen drauf: Als fanati-

"Kein Spiel ist perfekt..."

scher Hobbyastronom habe ich ganze Bibliotheken auf den Kopf gestellt. Diese Daten wollen dann natürlich auch noch ins Programm gebaut werden. Eine weitere Herausforderung war das gänzlich neue Grafiksystem, das mir im Endeffekt, glaube ich, ganz gut gelungen ist: Es ist schnell, komplex und trotzdem sehr klein. Außerdem kommen zu den zahlreichen Problemen, die man während der Spielentwicklung ertragen muß, täglich neue Ideen, von denen man so begeistert ist, daß man sie sofort verwirklichen will. Das kostet natürlich Zeit.

POWER PLAY: Glaubst Du, daß das nun doch fertige *Frontier* endlich perfekt ist?

Braben: Oh nein. Meiner Meinung nach gibt es einfach kein perfektes Spiel. Selbst *Frontier* nicht. Auch nachdem ich mich entschieden habe, das Spiel endlich als "fertig" zu bezeichnen, fallen mir immer wieder Sachen ein, die ich ganz gerne ändern oder perfektionieren würde. Auch ärgert es mich heute manchmal, wenn mir eine brillante Idee kommt und ich sie nicht mehr ins

Spiel bringen kann. Mit der Fertigstellung von Spielen ist es, wie mit Achilles und der Schildkröte: Du kommst deinem gesteckten Ziel immer Näher, ohne es je zu erreichen.

POWER PLAY: Gibst Du dem Amiga auch in Zukunft noch eine Chance?

Braben: Natürlich. Der Amiga ist eine tolle Maschine und läßt sich gut programmieren. Allein die Raubkopierer schrecken immer mehr Hersteller ab. So empfand ich es auch diesmal als vollkommen sinnlos die *Frontier*-Disketten mit einem Kopierschutz zu versehen. Den einzigen Schutz stellen heute noch gute Handbuchabfragen dar. In *Frontier* aktiviert sich zum Beispiel nach einiger Spielzeit eine Handbuchabfrage. Wird diese richtig beantwortet, verdoppelt sich die Zeit, in der die nächste folgt. Wird sie jedoch falsch beantwortet, dreht sich der Spieß um und die nächste Abfrage kommt bereits nach der Hälfte der Zeit. So werden Spieler, die das Original gekauft haben die ganze *Frontier*-Welt erleben und Spieler, die nur eine Kopie spielen, dürfen

nur reinschnuppern und werden sich dann hoffentlich das Original kaufen.

POWER PLAY: Was nimmst Du als nächstes in Angriff?

Braben: Gänzlich neue Spiele habe ich noch nicht im Auge. Von *Elite* habe ich zur Zeit jedoch genug. Vielleicht werde ich eine kleine Ballerei oder etwas ähnliches machen. Auf jeden Fall werden noch einige Umsetzungen von *Frontier* folgen. Nach der Amiga-, ST- und PC-Version werden bestimmt noch andere Folgen, wobei jedoch noch nichts feststeht. Vielleicht können wir ja bald *Frontier* auf dem 3DO spielen, wer weiß?

POWER PLAY: Danke für das kleine Gespräch.



CD Rom 2 d 599.-
Gauntlet j 129.-
Joe Montana CD e 129.-
Landstalker e 139.-
NHLPA 94 d 119.-
Rocket Knight d 109.-
Ranger X e 119.-
Thunderhawk CDj 169.-
Sonic CDj 149.-

MEGA DRIVE

Golden Axe 129.-
Golden Axe II 119.-
Mortal Kombat d 129.-
Royal Rumble 119.-
Shining Force d 129.-
Slipstream CD 149.-
Streets of Rage 2 169.-

Actraiser 2 j 189.-
Asterix d 119.-
Clay Fighter e 129.-
Final Set Tennis j 169.-
Jurassic Park e 139.-
Mortal Kombat e 139.-
Rock'n Roll Race 129.-
Super Turrican e/d 109.-
Suzuka 8 Hours j 189.-

SURFAMICOM

Blazing Dragons d 119.-
Lost Vikings d 99.-
Mario All Stars 99.-
Mortal Kombat 139.-
Mystic Quest d 99.-
Streets of Rage 2 169.-
Striker d 129.-

GALAXY

Mickey Mouse 2 d 79.-
Siro Rage 2 e/d 59.-/79.-
Shinobi 2 e/d 69.-/79.-
WWF Steel Cage d 79.-

GAME GEAR

Mortal Kombat d 89.-
NHL Arcade e 69.-
Wetrix d 79.-

Asterix d 69.-
Mario Land 2 e/d 59.-/69.-
Mystic Quest d 69.-
WWF King of Rings e 59.-

GAMEBOY

Indiana Jones e 79.-
Legend of Zelda e 69.-
Mortal Kombat d 69.-

Turbo Duo e 799.-
Turbo Grafic RGB e 149.-
Akumajoe Drac. SCj 149.-
Dung Explorer 2 SCe 119.-

PC ENGINE

Rocky d 119.-
Street Fighter 2 j 149.-
CD Demin CDj 119.-

Bundman Pro 2 79.-
Eishockeymanager 99.-
Gunship 2000 89.-
History Line 89.-
Lemmings 2 79.-
Lost Vikings 79.-
Street Fighter 2 59.-

AMIGA

Dune 2 69.-
Flashback 79.-
Goal 69.-
Lothar Matthäus 79.-
Syndicate 79.-

Body Blows 79.-
Lands of Lore 89.-
Maniac Mansion 2 CD 119.-
Mg 29/Falcon 3.0 99.-
Pirates Gold 119.-
Rail Tycoon deluxe 109.-
Sim Farm 109.-

IBM

Acas of America 99.-
Fight 6 109.-
NHL Hockey 99.-
Privateer 119.-
Shadowcaster 99.-

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 81369 München

Telefax 089/7605024
Inn. Galaxy Plexus GmbH
Jap./e./Engl./d./Deut.
Handeleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post: 10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse: 10.-DM

dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA P C

A-Train (d)	82,90 95,90	Lost Vikings (d)	78,90 92,90
B. C. Kid	53,90	Lotus Turbo 3	53,90
Body Blows	51,90 57,90	Lure o. Tempress (d)	63,90 68,90
Burntime (d)	72,90 82,90	Maniac Mansion 2(d)	90,90
Castle o. Dr. Brain (d)	61,90 74,90	Monkey Island 2 (d)	75,90 82,90
Chaos Engine	51,90	Pinball Dreams	54,90 66,90
Civilisation (d)	77,90 89,90	Pinball Fantasies	55,90
Comanche	90,90	Pirates Gold (d)	65,90
Comanche Data 1	53,90	Push Over	59,90 67,90
D'Day	90,90	Risky Woods	60,90 65,90
D'Generation	55,90 59,90	Shadowlands	67,90 70,90
Das Schw. Auge (d)	71,90 84,90	Soccer Kid	57,90
Desert Strike	59,90	Silent Service 2	75,90 77,90
Dune 2 (d)	65,90 73,90	Strike Commander	87,90
Dynablaster	65,90 73,90	Strike Com. Speech	36,90
Eishockey Manag. (d)	74,90 84,90	Superfrog	53,90
Flashback (d)	64,90 69,90	Syndicate (d)	64,90 81,90
Gunship 2000	67,90 89,90	Troddlers	54,90
History Line (d)	81,90 84,90	Wing Commander (d)	39,90
Hook (d)	59,90 73,90	Wing Command.2	83,90
Humans	51,90 55,90	Wing C. Academy	67,90
Incredible Machine	69,90	Wizkid	61,90 61,90
Indiana Jones 4(d)	79,90 89,90	X Wing	88,90
Jurassic Park	i.V. i.V.	X Wing Missions 1	44,90
Legend of Kyrand. (d)	63,90 68,90	X Wing Upgrade (d)	i.V.
Legend of Valour (d)	81,90 82,90	Yoe! Joe!	58,90
Lionheart	56,90	Zool	54,90 67,90

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



Der Unterschied: Oben eine der unzähligen *Frontier*-Stationen, rechts eine *Elite-Plus*-Station

ber auf und dürft diesen nach Belieben ausquetschen. So liegt es an Euch, ob Ihr lediglich über den Preis feilschen wollt oder gar abzuschätzen gedenkt, ob nicht eine intergalaktische Verschwörung hinter Eurem Auftraggeber steckt. Besser bezahlte Missionen sind demnach nicht ganz ungefährlich und ersparen Euch weder einen Zusammenstoß mit extra auf Euch angesetzten Kopfgeldjägern, noch mit ganzen militärischen Abfangflotten. Im Laufe des Spiels werdet Ihr, je nach erfüllten Missionen, Partei für eine der konkurrierenden Mächte ergreifen. Ob Ihr dabei lieber dem Imperium oder der Föderation helft, liegt allein an Euch. Militärische Ränge und jede Menge Medaillen warten

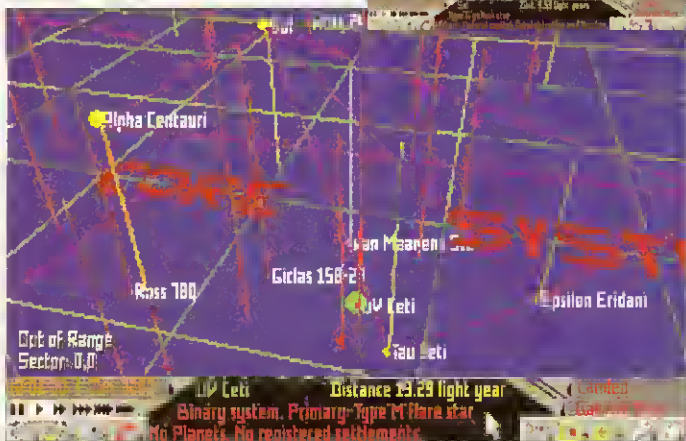


auf Euch, wenn Ihr als Spion, gedungener Söldner oder lediglich als Kurier unterwegs seid. Natürlich könnt Ihr mit etwas Geschick die Fronten wechseln oder gar als Agent für beide Seiten agieren.

Spielerisch erinnert *Frontier* natürlich stark an *Elite*, bietet jedoch vielerlei neue Features und vor allem mehr Realismus. Händler dürfen sich nun an 31 verschiedenen Handelsgütern ergötzen, von denen ein kleiner Teil gewohnheitsmäßig illegal ist. Bedingt durch die zwei verschiedenen galaktischen Organisationen, sind auf den von der Föderation kontrollierten Planeten und Weltraumstationen andere Warenguppen mit dem illegalen Status behaftet als in den Handelsbasen des Imperiums. Zudem sind die Preise nicht stabil und ändert sich mit der Zeit auf allen Märkten. Dabei besitzt



Komfortabel: Planetensysteme lassen sich aus vielerlei Perspektiven betrachten. Unten seht Ihr einen Ausschnitt der galaktischen Karte.



BTP Sports & Software

Inh. Brian Powell-Ritter
Friedrich-Ebert-Str. 66 • 34119 Kassel

Wir führen PC, Amiga, C64, Nintendo, Sega,
Software und Zubehör

PC-Gamesab 18,90 DM
Amiga-Gamesab 18,90 DM
C64-Gamesab 7,95 DM
Nintendo Game-Boy-Spiele(z.B. Mortal Kombat 68,90 DM)
Super Nes: Mortal Kombat139,50 DM
WWF Royal Rumble138,50 DM
Sega Mega Drive: Mortal Kombat129,90 DM
Game Gear: Mortal Kombat98,50 DM
Zubehör: Joystick ab 7,95 DM, Soundkarten, Mäuse, Festplatten,
TV-Tuner usw.

3,5"-HD-Disketten, 10 St. 9,90 usw.

Außerdem führen wir Sports- und Fanwear!
(Baseball, Football, Streetball, Basketball, Eishockey, Hackey,
Squash, Fußball, Caps, Pins, Jacken, Wimpel, Gameshirts usw.)

**Wer möchte ein BTP Sports und Software-Geschäft
eröffnen?**

**Info und Preislisten sofort unter 05 61/71 31 58
anfordern.**

Versand! Kein Ladenlokal! Besuch nur bei telefonischer
Vereinbarung!

Bei Druckfehler keine Haftung, Preisänderung vorbehalten!

DES GmbH

Dinger EDV Systeme
Am Marienstein 8
66482 Zweibrücken

Gute Hardware zu fairen Preisen.

CD ROM Laufwerke z.B.:
Mitsumi CRMC-LU 005s int.: 399.-
Philips CM 205 int. Incl. Controller: 385.-
TEAC CO 50 SCSI Multisp.XA int.: 699.-
NEC CDR 84 SCSI Multisp.XA int.: 845.-

Monitore z.B.:
MAG 15 " Multifreq. MPR II,
Bandbr. 100 MHz, LED Disp.
Mit 68000er Prozessor: 1120.-

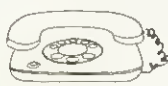
Grafikkarten z.B.:
Prism VLBUS.2 MB: 299.-
Cirrus Logic VLBUS 1 MB: 259.-
W0-Paradise, 64K- Farben max.: 239.-

Soundkarten z.B.:
CPS Audioblast Pro: 4 269.-
CPS Audioblast Pro: 16 399.-
Pro Audio Spectrum: 399.-

Festplatten z.B.:
Conner 170 MB AT-Bus: 369.-

Multimedia Pack
Philips CM-205 incl. Pro Audio Spectrum 16: 629.-

Telefon.: 06332/46883
oder 06332/41783
Fax : 06332/49766
Persönliche Bestellannahme
bis 23 Uhr



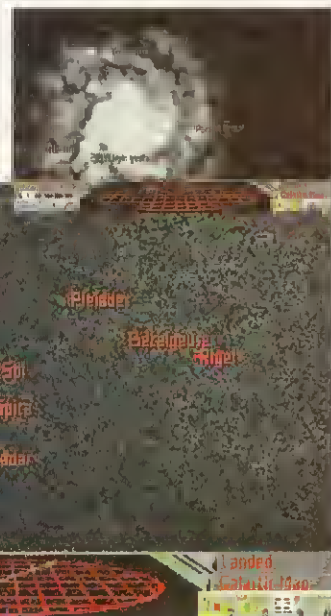
Unmögliches wird sofort erledigt, Wunder dauern etwas länger, *Frontier* brachte es auf satte fünf Jahre. Zum Ärger aller Pessimisten und Neider hat sich das Warten mehr als gelohnt. Das neue *Elite* ist schöner, größer, komplexer und realistischer als der Urgroßvater aller 3-D-Ballereien. Und obwohl das grundlegende Spielprinzip dem des alten *Elite* gleicht, düst *Frontier* frisch und unverbraucht mit Warpspeed von dannen. Die Masse abwechslungsreicher Missionen, zudem elegant in die eher seichte Story eingebettet, motivieren nicht nur alteingesessene Thargoidenjäger, sondern auch galaktische Frischlinge. Vor allem die zahlreichen neuen Netigkeiten und ausgewetzten Manos des Klassikers sorgen für frischen Sonnenwind. So darf man die Idee mit den Hyperspacewolken als genial bezeichnen.



Zusätzlich verjagen die zahlreichen Schiffstypen und Waffenarten Langweilantfälle, wie sie in *Elite* nach einiger Zeit die Regel waren. Grafisch und musikalisch hat sich David Braben allerdings keine Antenne rausgezupft: Auf langsamen Amigas ruckelt die nicht sehr hübsche Grafik kräftig. Mit heruntergeschraubter Detailfülle fliegt sich Euer Sternenkreuzer jedoch wieder recht flott und dabei nicht minder motivierend. Eine allgemeine Warnung an alle Sternenkrieger sei an dieser Stelle allerdings erwähnt: *Frontier* zerstört gnadenlos zwischenmenschliche Beziehungen, Arbeitsverhältnisse und schulischen Erfolg. Knebelt also rechtzeitig Eure Haustiere, beantragt Arbeitslosenunterstützung und vergeßt eventuelle Zeugnisse – Brabens *Frontier* will Euch mit Haut und Haar.

aus und sind genauso schwer, wie "echte" Minen, kosten aber weniger, explodieren nicht und dienen allein der Abschreckung. Diese Minen können im Nachhinein wieder mit dem guten alten Fuel Scoop eingesammelt werden. Fuel Scoops benötigen im Gegensatz zum Original-*Elite* eine Cargo Scoop Conversion, die extra erworben wird, mit der sich dann aber auch herumfliegende Frachtstücke und Erze einsammeln lassen. Um auf Planeten Rohstoffe abzubauen, muß eine Mining Machine zugekauft werden, die auf der Oberfläche des Planeten aus-

enorm. Neu in *Frontier* ist auch, daß jedes Schiff nach dem Eintritt in den Hyperraum eine Hyperspace-Wolke hinterläßt. Mit einem bestimmten Hilfsmittel ist es Euch möglich, genau zu analysieren, wohin das Schiff fliegt, wie groß es ist und wann es wieder aus dem Hyperraum austritt. Damit wird es möglich, alle Schiffe mit einem schnellen Hyperdrive zu verfolgen und



Die galaktische Karte: Jeder Pixel des unteren Bildes stellt ein Sternensystem dar. Insgesamt gibt's 100 Milliarden (!) Systeme

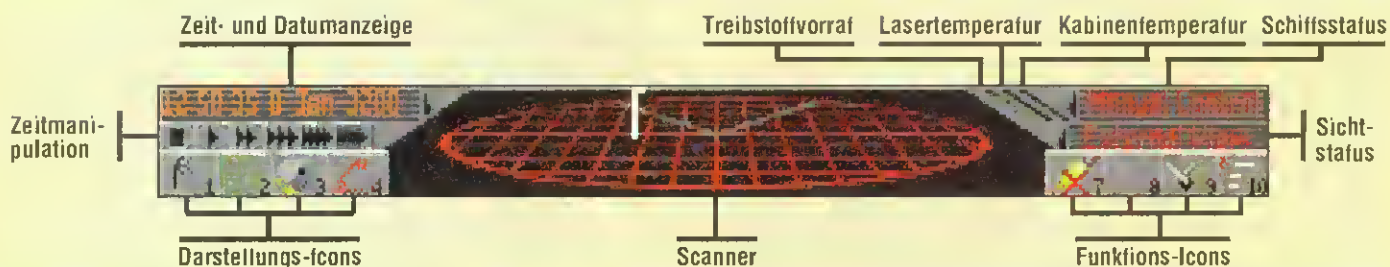
gesetzt und zu einem späteren Zeitpunkt vollgeladen wieder eingesammelt wird. Wollt Ihr Passagiere oder Sklaven befördern, müßt Ihr einerseits Passagierkabinen und andererseits Life-Support-Einheiten an Bord haben.

sogar eher am Ziel zu sein, um sie abzufangen. Besonders Piraten lieben dieses Katz-und-Maus-Spiel.

Jedes Schiff ist serienmäßig mit dem interplanetarischen Antrieb ausgerüstet, der lediglich kleinere, interplanetare

jeder bereits besiedelte Planet eine bestimmte Anzahl Städte und Raumstationen, die jeweils ihren individuellen Handelsstützpunkt haben. Schiffswerften unterschiedlicher Größen finden sich ebenfalls auf jeder Basis. Neben dreißig verschiedenen Raumschiffen, die Ihr natürlich kaufen könnt, wird in den Schiffswerften Euer Raumer ausgerüstet, repariert oder gewartet. Eventuelle Strafzettel der Polizei (Strafen für illegalen Handel, unerlaubtes Starten und Landen, etc.) werden ebenfalls in der Schiffswerft bezahlt.

Besatzung anheuern, die natürlich gut bezahlt werden will. An Verteidigungssystemen stehen Schildgeneratoren zur Verfügung, deren Wirkung sich bei mehrfacher Anbringung beträchtlich steigert. Des weiteren gibt es eine "Energy Booster Unit", die den Schildgeneratoren unter die Arme greift und ein automatisches Repair-System. Natürlich darf der Spacehopper auch Waffen benutzen: sieben verschiedene Laser stehen zur Verfügung. Vom Bergbaulaser über "Cooling Booster" bis hin zur Megakanone, die ganze Planeten schmilzt, darf einge-



Tragt Ihr Euch mit dem Gedanken, ein neues Schiff zu erwerben, fällt die Wahl nicht leicht. Neben kleinen Raumfähren warten Kampfflieger mit kleinem Laderaum aber tetten Bewaffnungsmöglichkeiten oder riesige Transporter mit weniger effizienten Verteidigungsanlagen auf den Käufer. Große Schiffe besitzen neben dem Cockpit natürlich Geschütztürme und können nicht mehr von Euch allein geflogen werden. In solchen Fällen müßt Ihr eine

kauft werden, was der Geldbeutel erlaubt. Zusätzlich warten drei verschiedene Raketensysteme, zwei ECM-Systeme und die guten alten Energiebomben auf einen Käufer.

Ebenfalls neu in der *Elite*-Waffenkammer sind Minen. Diese Minen können ausgesetzt werden, um eventuelle Verfolger auszuschalten. Die Minen explodieren, sobald sich ein feindliches Schiff nähert. Die zweite Art der Minen sind Dummies. Sie sehen genauso

An weiteren Ausrüstungen stehen Euch sieben verschiedene Hyperdrives zur Verfügung, die sich sowohl in Geschwindigkeit als auch in Reichweite unterscheiden. Letztere ist zusätzlich von der Masse des Raumschiffs abhängig. Für Experten haben nur die größten Schiffswerften Military Hyperdrives auf Lager. Diese Hyperraumantriebe benötigen anderen, sehr teuren Brennstoff, steigern Eure Geschwindigkeit und Reichweite jedoch

Raumsprünge zuläßt. Das Geschwindigkeitsmanko des Original-*Elites* wurde in *Frontier* ausgebügelt. Jedes Kind weiß, daß es bei Raumschiffen so gut wie keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt (ausgenommen die Barriere der Lichtgeschwindigkeit). Die Unterschiede zwischen den Raumschiffen basieren aus diesem Grund lediglich auf dem Schub und so haben alle in *Frontier* enthaltenen Raumer verschiedene Schubleistungen.



Super

Jetzt ist es passiert – Irgend jemand hat eine komplette Galaxis in meinem Rechner untergebracht und ich werde wohl bald von einem Schwarzen Loch aus der Realität gesaugt. Kurz und gut – *Frontier* ist waffenscheinpflüchtig und sollte nur an charakterlich gefestigte Astronauten abgegeben werden. Wer dagegen nicht über einen starken Willen verfügt, kann schon mal die nächsten sechs Monate von anderen Aktivitäten freihalten und für genügend Bordverpflegung sorgen. Großmeister Braben hat sich lehrwillig gezeigt und alle spielerischen Wurmlocher des ersten Teils ausgemerzt. War in *Elite* noch eine arg lange Wartezeit zu überstehen, bevor die erste Mission am Ereignishorizont erschien, gehts bei *Frontier* gleich in die

Vollen. Wir können so wunderschön Handeln, Meucheln, Spionieren und Intrigieren, daß selbst Großadmiral Rhodan die Tränen in die unsterblichen Augen schießen. Durch die stärkere Story-Anbindung bezieht der Raumheld seine Motivations-schübe nicht nur durch die immer noch reichlichen Raumschiff-Tuning-Aktionen (Her mit dem Military-Laser!), sondern taucht in eine saftig-knallige Space Opera ein. Es stört nicht die Raumbühne, das die detaillierte Vektor-Grafik nicht mehr ganz heutigen Standards entspricht. Was macht das schon, wenn wir dafür durch haufenweise Spielspaß, Abwechslung, Abenteuer und jede Menge Wunder des Universums entschädigt werden. Besser als *Elite* – ein Kunstwerk.

Gesteuert wird ebenfalls um einiges realistischer als in *Elite* oder *Wing Commander*. So kommt der Hauptschub aus den Heckdüsen – die Steuerung übernehmen Steuerdüsen die rechts, links, oben und unten am Schiff angebracht sind. Mit Maus, Joystick oder Tastatur wird Euer Raumer durchs All gelenkt – auf welche Steuerung Ihr dabei zurückgreift, bleibt Euch überlassen. Zur Verfügung steht sowohl die Methode des alten *Elite* (drehen, auf und ab), als auch normale Steuermethoden, wie sie zum Beispiel in Flugsimulationen Verwendung finden. Die Koordinierung der Steuerdüsen übernimmt der Bordcomputer. Dank der Trägheit habt Ihr auf Eurem Bildschirm zwei Fadenkreuze: Eines gibt die Richtung an, in die Euer Schiff mit all seinen Kanonen "schaut", das andere gibt die derzeitige Flugrichtung an. Wenn der Raumer während des Fluges also die Richtung ändert, benötigen die Steuerdüsen in Abhängigkeit von der Geschwindigkeit eine bestimmte Zeit, bis Euer Schiff wirklich dorthin fliegt, wo Ihr es hinhaben wollt. Eure Wendigkeit ist, wie in jedem guten Flugsimulator, also extrem von der Masse und Geschwindigkeit Eures Fliegers abhängig.

Eine weitere Novität ist der Autopilot, der von Anfang an Euer Schiff begleitet und Euch an Stationen andockt oder sicher auf Planetenoberflächen bringt. Des weiteren findet Ihr im Cockpit eine Funktion um die Zeit zu beschleunigen. Damit ist es möglich, in der

Realität mehrere Stunden dauernde Flüge auf ein paar Sekunden zu reduzieren.

Wie nicht anders zu erwarten, lebt das *Frontier*-Universum in einer detaillierten Vektorgrafikwelt. PC-Besitzer erfreuen sich zusätzlich einiger Texture-Mappings. Per Mausklick läßt sich im Optionsmenü sowohl die Detailtiefe der Grafik, als auch die Musik einstellen. Wie im Amiga- oder ST-*Elite* kann alles komplett per Maus gesteuert werden. Da man *Frontier* nicht am Wochenende durchfliegt, dürfen beliebig viele Spielstände jederzeit abgespeichert werden. kn

Genre: Actionadventure

Hersteller: Gametek

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: David Braben

MS-DOS 90%

Grafik: 67% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 1 MByte, VGA, Maus, Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Joystick

AMIGA 88%

Grafik: 61% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, mehr Speicher, Turbokarten

Geplant für: Atari ST

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH



Dreamlands größter Shop für Video- und Computer-games Über 5.000 lieferbare Spiele!

GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO		GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
3D Football us						Sept	Prince of Persia us	129,95		149,95		
3 Count Bunt di				429,95			Playboy Manager di		139,95			
4 PLAYER ADAPTER	59,95*		79,95				Phobias us			139,95		
Action REPLAY PRO	99,95	149,95	129,95	149,95			Pocky & Rocky us			139,95		
ADAPTER I. us/Op Spiele		69,95	129,95	49,95			Pohm-py us	129,95				
Alien 3 di	79,95	119,95		149,95			Populous 2 Two Tribes di	139,95		169,95*		
Amiga the Act-Bat di				139,95			Powermancer us/di	109,95		149,95		
Aladdin us		119,95*		139,95			Prince of Persia di	69,95	99,95	139,95		
Art of Fighting 1 us				139,95	399,95		PTD Pacific Theatre of Op us			159,95*		
Art of Fighting 2 us				429,95*			Reckless Tycoon us			149,95*		
Asterix di				139,95			Raiden (2) us	69,95				
B. Walsh Coll. Footb us		129,95					Raiden Advance di		119,95*			
B.O.B. di		119,95*		129,95			Raiden Ball Room us			139,95*		
Beastball us				139,95			Rampart us			149,95*		
Bulky di		89,95		139,95			Samurai Showdown us				429,95	
Citizen X us			139,95*				SEGA CD-ROM 1 inc 7 CD's aus		899,95			
Cyberfighter us				139,95*			SEGA CD-ROM 2 di		529,95			
Cybermages us				139,95*			Sengoku 2 us/di			159,95*	429,95	
Cobra Command di			99,95*				Sensible Soccer di	129,95*				
Duffy Duck us				139,95*			Sentientia (Human) jp			189,95*		
Davis Cup us		119,95*					Sewer Shark us		139,95			
Dissidents for Hire us							Shatterwast us			149,95		
Dracula us		129,95*	139,95*	139,95*			Shogun us	69,95	119,95*	139,95		
Duke 1 di			119,95*				Shogun vs I di			139,95		
Dungeons & Dragons			139,95*	169,95			Shogun 3 us/di			119,95		
Empire Strikes Back us	69,95						Shogun 3 us/di					
Equinox (Softica 2) us				149,95*			Shogun 3 us/di					
Evo us				149,95			Shogun 3 us/di					
F-15 Strike Eagle di	69,95	119,95*		149,95			Shogun 3 us/di					
FI di		109,95*					Shogun 3 us/di					
Total Fury 1 drives		139,95		139,95	349,95		Shogun 3 us/di					
Total Fury 2 di				139,95	429,95		Shogun 3 us/di					
Fal. Fan. Myst. Quest us/di	84,95			109,95*			Shogun 3 us/di					
Final Fantasy 3 us	89,95						Shogun 3 us/di					
Final Fight 1 di		119,95*	99,95*	139,95			Shogun 3 us/di					
Final Fight 2 us				99,95			Shogun 3 us/di					
Flashback us/us		119,95		139,95*			Shogun 3 us/di					
Flirtations di/us	79,95	119,95		139,95*			Shogun 3 us/di					
General Chaos us		129,95	139,95*				Shogun 3 us/di					
Goal! us	69,95			139,95*			Shogun 3 us/di					
Goofy Jump us				139,95			Shogun 3 us/di					
Horrid 3 us		129,95					Shogun 3 us/di					
Humans us	69,95	129,95		139,95*			Shogun 3 us/di					
Jaguar X1220 di			99,95	139,95			Shogun 3 us/di					
Jimmy Connors Tennis di	69,95*			139,95			Shogun 3 us/di					
Joe Montana Football 3 us		129,95		139,95*			Shogun 3 us/di					
John Madden Football 93 us		119,95	139,95*	139,95			Shogun 3 us/di					
Keyboard Streetfighter (Capcom)				139,95			Shogun 3 us/di					
KYPAD di		49,95		49,95	159,95		Shogun 3 us/di					
Lungo Shake di/us		129,95					Shogun 3 us/di					
Lunatic Park us/di	69,95	119,95	99,95*	139,95*			Shogun 3 us/di					
King Arthur World di				149,95			Shogun 3 us/di					
King of Monarchs 2 di					299,95		Shogun 3 us/di					
Kings Quest 5 us			139,95*				Shogun 3 us/di					
Knights of Legend us		149,95*			329,95		Shogun 3 us/di					
Last Resort di				149,95*			Shogun 3 us/di					
Legend us		129,95*					Shogun 3 us/di					
Lightning Force us				149,95*			Shogun 3 us/di					
Lord of the Rings us				139,95*			Shogun 3 us/di					
Lost Vikings di		119,95*		139,95*			Shogun 3 us/di					
Matt Dog McQue us			139,95*				Shogun 3 us/di					
Mario is missing di				109,95*			Shogun 3 us/di					
Match Winner us				159,95			Shogun 3 us/di					
Mega 10 Monia di		129,95					Shogun 3 us/di					
Mega Machines di		119,95					Shogun 3 us/di					
MIG 29 us		129,95*					Shogun 3 us/di					
Monkey Island 1 us			139,95*				Shogun 3 us/di					
Monty Knight di/us	79,95	139,95		149,95			Shogun 3 us/di					
MVP Football us				149,95*			Shogun 3 us/di					
NEO GEO Pol a. RGB					749,95		Shogun 3 us/di					
NFL Football us				139,95			Shogun 3 us/di					
NHL Hockey 94 di		119,95*		139,95*			Shogun 3 us/di					
Night Trap di			129,95				Shogun 3 us/di					
Operation Logic Bomb us				139,95*			Shogun 3 us/di					
PGA Golf 2 di		119,95					Shogun 3 us/di					

030/694 6043

10.30 - 18.30 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuhheiten am Hdn. Band: 030/69441 56
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele
Software zum Aaffassen. Heute bestellt, gestern geliefert! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager
Himmliche Preise und göttlicher Service
Probieren und Staunen.

++PC++AMIGA++CD-ROM++ATARI-ST++SUPER-NEO++MEGA-DRIVE++MEGA-CD++MAC++CD-3DD++CD-32++GAME-GEAR++LYNX++GAMERBYE++BRITTSPIEL++ROLLENSPIEL++

Händleranfragen erwünscht!

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr. Sicherheitskassen +3 DM, Diskettenteile +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei! Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videospiele waren bei Anzeigenschluß (13.9.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (zum punkthilf!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Emsenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-telefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel
Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Kommerz Commander



Alptraum im Weltraum: Ein Katzentier im Visier des Privateer

Privateer

Vor dreißig Jahren war der Gemini-Sektor auf den wenigsten Sternenkarten eingezeichnet – der Sektor war nicht erschlossen, die Planeten nicht bewohnt und somit für jeden Raumreisenden so nutzlos wie ein Rostfleck an der Schiffswand. Doch das änderte sich schlagartig: Die Nähe zum kriegerrischen Kilrathi-Imperium lockte Militär-Scouts in den Gemini-Sektor. Diese entdeckten auf ihren Erkundungsflügen, daß die Planeten im Sektor sehr fruchtbar sind und über große Vorkommen an Bodenschätze verfügen. Die Nachricht verbreitete sich schneller als Weltraum-Herpes – die grassierende "Goldrausch"-Stimmung ließ aus dem Sektor innerhalb kürzester Zeit ein Zentrum des

Handels und der Industrie werden: Bergwerksstationen, Agraranlagen und Raffinerien wurden errichtet. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: Der junge Wohlstand im Gemini-Sektor erregte die Aufmerksamkeit von Raumpiraten und anderem Gesindel.

Auch der *Privateer*-Spieler sucht sein Glück und das schnelle Geld im Gemini-Sektor: Mit Eurem abgetakelten Schiff der Taurus-Klasse fliegt Ihr im Gemini-Sektor von Station zu Station und von Planet zu Planet. Der *Privateer*-Pilot hat alle Freiheiten: Ihr könnt als Händler dem Kapitalismus fröhnen oder als skrupelloser Söldner und Kopfgeldjäger für einen sorglosen Lebensabend vorsorgen. Wer Sympathie für Guybrush Threepwood und

Ich bin der meistgesuchte Mann der Galaxis: Die Kilrathis sind mir auf den Fersen, Kopfgeldjäger möchten sich eine fette Prämie verdienen, religiöse Fanatiker lauern in jedem System auf mein High-Tech-Schiff und die gesamte terranische Flotte wartet auf die Gelegenheit



technisch zeigt sich *Privateer* im konservativen *Wing Commander*-Outfit. Wegweisende und angekündigte Neuerungen bleiben auf der Strecke. So fehlen beispielsweise die vielfach gepriesenen und bereits vorgestellten Super-VGA-Grafiken. Der Programmierer der für

mich aus dem All zu pusten. Ich hätte doch die Finger von dem Alien-Artifakt lassen sollen. So spannend das Leben als "Richard Kimble" des Weltalls auch sein mag und die Motivation, dem Geheimnis um die ominöse Alienkultur auf die Spur zu kommen, in beeindruckende Höhen klettert: Chris Roberts *Privateer* bleibt hinter den hohen Erwartungen der Fangemeinde zurück. Die an sich recht interessante Geschichte um die technologischen Wunder der Skelteks, wird durch einige logische Fehler in der Handlung getrübt,

die Benutzerführung beim Warenkauf und Ausrüsten des Raumschiffes verantwortlich ist, sollte seinen Hut nehmen. Nur mit mühsamen Klickorgien füllt sich der Frachtraum mit Handelsgut, das Anbringen neuer Schiffssysteme ist dank des unübersichtlichen Ausrüstungsscreens eine Fummelarbeit. Mein letzter Kritikpunkt ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Wer der Story folgt, scheitert spätestens drei Missionen vorm offiziellen Ende an der Gegnermasse, der mit herkömmlichen Methoden nicht mehr beizukommen ist.



Die Broadword macht Bekanntschaft mit Kapt'n Stallions Spezialwaffen (links)

Das "Milk Street Journal" empfiehlt: Kaufen Sie Schweinelenden und Sojakeime (rechts)



seinesgleichen hegt, darf auch als Pirat in die Entergeschichte eingehen.

Auf den Raumstationen und Planeten findet ihr alles, was das Astronautenherz höher schlagen läßt als Madame Castiore singen kann: Einen Hangar, eine Bar, einen Schiffshändler, zwei Gilden und eine Warenbörse. In letzterer könnt Ihr auf einem kleinen Monitor diverse Güter handeln – Ihr kauft zum Beispiel auf einem Vergnügungsplaneten einige Videos und verkauft sie gewinnbringend auf einem Militärplaneten. Wer bei Wörtern wie "Kauten" und "Börse" an staubige Nadelstreifenanzüge denkt und lieber als drautgängerischer Han-Solo-Verschnitt den Gemini-Sektor verunsichert, sollte die Gilden der

Händler und Söldner aussuchen. Nach dem Bezahlen einer einmaligen Aufnahmegebühr werden Euch verschiedene Missionen angeboten: Ihr müßt zum Beispiel heikle Fracht von Punkt A nach Punkt B transportieren oder die Lebenserwartung einiger Piraten drastisch reduzieren. Habt Ihr durch Handel und Auftragsarbeiten erste Gewinne erzielt, solltet Ihr gleich dem Raumschiff-Einkaufszentrum einen Besuch abstatten. Neben verschiedenen Waffensystemen (vom Einfach-Laser bis zur Zielerkennungsrakete) gibt es auch Antriebsaggregate, Schutzschildgeneratoren, Sternenkarten, Sensoren und Reparaturroboter. Außerdem solltet ihr früher oder später aufsteigen – die Schiffe der Tau-



Origin-Tonic: Drink aus Wing Commander mit einem Spritzer Elite

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir die kostenlose Broschüre »Liebe«. Über den Umgang mit Liebe, Freundschaft, Sex und vieles mehr.

schon die

große Liebe sein

Ich will »Liebe«

die Broschüre über
**Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!**
Bitte schicken Sie mir
 Exemplar(e)!

Absender

Name

Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51100 Köln

Raumschiffklassen



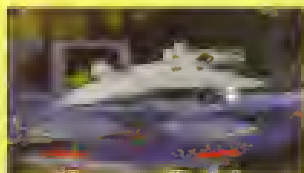
Tarsus

Die Tarsus-Klasse ist der "VW Käfer" unter den Raumschiffen. Die Produktion wurde kürzlich eingestellt, aber die voluminösen Tarsus-Schiffe erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit bei nostalgischen Händlern. Allerdings sind sie nicht schnell, nicht wendig und bieten kaum Platz für Waffen.



Galaxy

Der Traum der Händler: Schiffe der Galaxy-Klasse bieten reichlich Transportraum, sind manövrierfähig und bieten ein ausreichendes Sichtfeld. Draufgänger ohne Platzangst und ohne Handels-Ambitionen sollten dennoch einen Bogen um die geräumigen Galaxy-Schiffe fliegen – sie sind langsam.



Centurion

Söldner lieben die Centurions wegen ihrer hohen Manövrierbarkeit, der guten Cockpit-Sicht und der flexiblen Aufrüstmöglichkeiten für Schutzschirme und Waffen. Aufgrund des kleinen Laderaums sind die Centurion-Schiffe bei Händlern hingegen so beliebt wie Piratenangriffe und Asteroidenfelder.



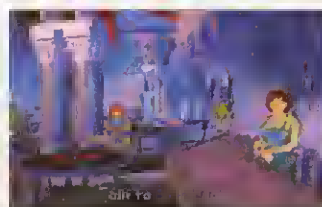
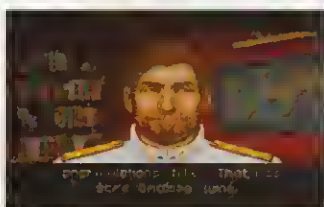
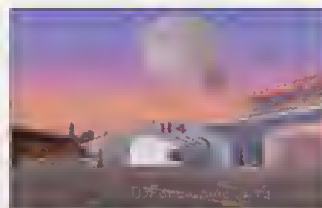
Orion

Die Orion-Klasse kann man als "Baukasten" bezeichnen: Die plumpen Grundmodelle lassen sich mit Level-5-Schutzschirmen und Level-5-Triebwerken zu einem hochklassigen Raumkampfschiff aufrüsten. Passionierte Kunstflieger sollten trotzdem aussteigen: Die Lenkung ist nicht einfach.

rus-Klasse sind im Dauerbetrieb so zuverlässig wie ein Bordcomputer mit durchgeschmortem Hauptprozessor: Drei verschiedene Raumschiffklassen (siehe Kasten) hat jeder *Privateer*-Raumschiffhändler alternativ im Programm.

Wer seine Führerscheinprüfung Klasse R (Raumschiff) auf einem *Wing Commander*-Jäger absolviert hat, dem wird auch bei *Privateer* nicht der Raketenmotor absauten: Die Steuerung gleicht sich wie ein Alien-Ei dem anderen. Mit Joystick, Maus oder Cursor-Ta-

sten bestimmt ihr die Flugrichtung und trainiert den Tastatur-Blindflug beim Aktivieren der weiteren Funktionen, wie zum Beispiel Sternenkarte aufrufen, Zielcomputer einschalten oder Waffen und Schutzschirme aktivieren. Auch der beliebte *Wing Commander*-Autopilot wurde für *Privateer* angeheuert und übernimmt die Kontrolle bis zum nächsten Navigationspunkt oder bis zum nächsten Hindernis auf der Reiseroute. Mit einem "Jump Drive" an Bord bleiben Euch auch Hyperraumsprünge nicht erspart.



Heiße Bräute, brummige Generäle, Endzeit-Atmosphäre – dem *Privateer*-Spieler bleibt nichts erspart

Dank der *Strike Commander*-Spätzündung ist Origin in der Szene zum Synonym für Terminüberschreitung geworden – für verspätete Artikel werden wir Redakteure von Boß Michael "Stallion" Hengst nur noch mit "Du bist wieder origin, das gibt eine Gehaltskürzung!" getadelt. Doch *Privateer* ist mit Lichtgeschwindigkeit durch die Entwicklungsabteilung gesaut – die Begeisterung über die unerwartet termingerechte Landung relativierte sich jedoch schnell: *Privateer* kann die hohen Versprechungen nicht halten. Die Super-VGA-Grafik der Demonstrations-Animationen war nur ehrgeizige Maskerade – in der enthüllten Verkaufsversion bekommt der Spieler Normal-VGA-Grafik zu Gesicht, die im Vergleich zu früheren Origin-Werken lieblos wirkt: Einige Hintergrundgrafiken sind so aufreizend wie ein Kilrathi-Playmate und bei den Weltraumflügen hat



man das Gefühl, die Origin-Entwicklungsabteilung ist in ein Zeitloch gefallen: Die Grafik basiert auf dem selben System, das schon vor Jahren in *Wing Commander* erste Einsätze flog. Allerdings ist *Privateer* nicht ganz so MHz-gierig wie sein direkter Vorläufer *Strike Commander*. Kapitalisten, die mit *Privateer* ihr Wissen über die galaktische Marktwirtschaft erweitern wollen, sollten sich dann doch lieber an die Theorien von Keynes halten: Der Handel in *Privateer* ist wenig lukrativ und tritt schnell in den Hintergrund – die kriegerischen Missionen sind kurzweiliger und besser für den Kontostand. Unerschrockene *Wing Commander*-Abschußkönige, die sich durch die *Elite*-Kosmetik nicht ablenken lassen, bekommen mit *Privateer* neue, aber konventionelle Munition. Alle anderen sollten einen Seitenblick auf den Test von *Elite 2* in dieser Ausgabe riskieren.



Willkommen zu Hause: Die Tarsus wird automatisch andockt

Ist der Spieler bei *Privateer* zu Beginn auf sich allein gestellt und erledigt diesen oder jenen Auftrag, kristallisiert sich mit der Zeit eine abenteuerliche Rahmenhandlung heraus: Ihr entdeckt einen unbekannten

Quadranten, ein verlassenes Alien-Schiff, eine neue Waffe und avanciert zum "Most Wanted Man" der Galaxis. js

Genre: Action-Strategie

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

81%

Grafik: 78%

Sound: 80%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386/25 MHz,

4 MByte RAM, VGA,

Festplatte 18 MByte

Unterstützt: Adlib, Thunder-

board, Soundblaster/Pro/16,

General MIDI

Geplant für: –

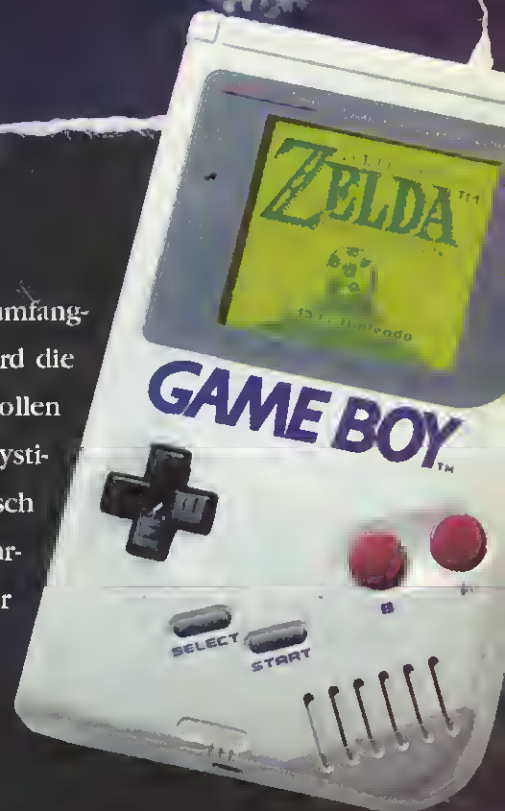
Traum und Wirklichkeit verschmelzen: Erlebe Zelda™ für den Game Boy™.



Zelda™ ist da! Mit Link, dem berühmten Nintendo® Helden. Im umfangreichsten Abenteuer, das es je für den Game Boy™ gab. In Zelda™ wird die Wirklichkeit zum Traum und umgekehrt. Gefangen auf der geheimnisvollen Insel Cocolint, muß Link die acht Instrumente der Sirenen finden. Nur die mystischen Klänge aller acht Instrumente können den sagenumwobenen Windfisch erwecken. Doch bis dahin muß Link unheimliche Labyrinth durchqueren, gefährliche Monster besiegen und so manche Rätsel lösen. Zelda™, ein Traum voller Fantasie, ein Abenteuer voller Action. Jetzt ganz neu für den Game Boy™! Batteriegestützte Speicherfunktion für bis zu drei Spielen.

Mit deutschen Texten.

Nintendo®



United Colors of DID



Sturzflug auf die feindliche Landebahn: Die schnelle Vektorgrafik erinnert an den Vorgänger F29-Retaliator

T.F.X.

Tactical Fighter Experiment

Generalsekretär der UNO zu sein ist in diesen Tagen kein leichter Job — es kriselt an allen Ecken und Enden auf dem Globus. Hat man in solchen Fällen früher schnell nach den Amerikanern oder Sowjets gerufen, versucht die Weltgemeinschaft heute wenigstens in Ansätzen eine gemeinsame Linie zu fahren und die Lasten und Gefahren gleichmäßig zu verteilen. UNO-Blauhelmtruppen sind inzwischen überall auf der Welt im Einsatz und auch in Deutschland ist die Diskussion über den Sinn oder Unsinn solcher Missionen voll entbrannt.

In T.F.X. kommt's noch schlimmer. Das Programm versetzt uns nur einen Zeithauch in die Zukunft und schon dort bröseln's an allen Ecken und Enden. Ganz Afrika wird von Hungerkatastrophen und lokalen Konflikten gebeutelt, Ost-Europa ist in struktureller Auflösung, die arabischen Staaten werkeln eifrig an der Atombombe, die Israel schon hat und Mittelamerika wird von weltweit arbeitenden Drogenkartellen in die Knie gezwungen. Die UNO hat deshalb eine internationale

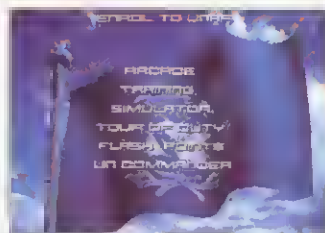
Friedenstruppe aufgestellt, die, ausgerüstet mit dem letzten High-Tech-Schnickschnack, für Ruhe und Ordnung sorgen soll. Als hoffnungsvoller Jungpilot in dieser Eliteeinheit stehen uns gleich drei aufgemotzte fiktive Kampfmaschinen zur Auswahl. Ihr könnt entweder mit der EFA, einer Art europäischen Jäger 90, fliegen, den Experimentaljet F22 besteigen oder mit dem Stealth-Bomber F1117 hinter die gegnerischen Linien schleichen. Habt Ihr Euch für eine der Maschinen entschieden, stehen sechs Spielmodi zur Wahl.

Im "Arcade"-Modus geht's besonders schnell zur Sache.

Ich sag's nur hinter vorgehaltener Hand, damit die hochgetakteten Simulations-Kollegen in der Redaktion nicht meinen Schleudersitz betätigen — Mir macht T.F.X. mit seinen detaillierten Vektor-Landschaften mehr Spaß, als so manche aufgemotzte Gourad-Shading, Bitmap-, Fraktal-Grafik-Orgie, die sich nur noch auf einem doppelteggemufften, wassergekühlten Pentium-Rechner mit eingebautem Fluxkompensator vernünftig spielen läßt. Sogar mein in Ehren ergrauter 386er mit 25 MHz, eigentlich schon an die Freundin weitervererbt, schwingt sich zu einem letzten Höhenflug auf. Auf langsamen Rechnern muß man den Detaillevel vielleicht etwas zurücknehmen, aber wen stört's,



wenn die Missionen dafür in so großer Variationsbreite und Abwechslung daherkommen. Selbst nach dem hundertsten Einsatz im Namen der UNO läßt die Motivation kaum nach. Auf schraubengenauen Detailwahn konnte man schon dank der fiktiven Flieger verzichten, dafür bleibt um so mehr Raum für Spielspaß und Actionbetonte Einsätze, auch dank leichter Steuerung und vielfältiger Einstellmöglichkeiten. Auf zu aufdringliches Fliegerpathos in den Zwischenbildern hat man verzichtet. Wer also auf Staatsbegräbnisse im Sonnenuntergang verzichten kann und dafür lieber unbeschwert und kurzweilig durch die Lüfte brettert, ist bei Tactical Fighter Experiment gut aufgehoben.



Die einzige Aufgabe — so viele Finsterlinge wie möglich vom Vektorhimmel holen. Hat's ordentlich gerappelt, dürft Ihr in

einer anderen Gegend aufs Neue loslegen. Die "Arcade" ist gleichzeitig die beste Gelegenheit, alle Einsatzgebiete von T.F.X. in Augenschein zu nehmen. Ihr fliegt entweder über Nord- und Ost-Afrika, Mittelamerika, der Adria oder einem fiktiven Antarktisszenario.

Wer die "Training"-Option wählt, wird in zehn Missionen mit allen wesentlichen Funktionen und Kampfaktiken der Maschinen vertraut gemacht.

So greift Ihr unter anderem einen Schiffskonvoi an, übt das Auftanken in der Luft oder den effektiven Dogfight. Wer sich immer noch nicht fit fühlt für die ersten Kampagnen und Starts, und Landungen ohne Automatik



In T.F.X. kann sich die UNO sogar High-Tech-Flieger leisten. Drei Maschinchen stehen zur Auswahl



ALT: 1536FT

SPD: 371



ALT: 5000FT

SPD: 477

JOYSOFT



TURRICAN III

dt.*

AMIGA

79.90

DIE SIEDLER

**

AMIGA

74.90

SEAL TEAM

*

IBM

89.90

PRIVATEER

*

IBM

99.90

AMIGA

Alien Breed 2	64.90
Anstoss dt	89.90
Battletoads	69.90
Beavers	54.90
Body Blows dt	99.90
Burntime 1200er	79.90
Carrier Strike	79.90
Champ.Ship Mana.93 dt	64.90
Champ.Ship Mana 90	54.90
DvDay dt	99.90
DvDay	64.90
Daughter of Serpent	79.90
Desert Strike	64.90
Dogfight	79.90
Dune 2 dt	59.90
Elite 2	69.90
Fallen Empire	94.90
Flashback dt	69.90
Football Manager 3	79.90
Gateway	84.90
Global Gladiators	54.90
Goal! Dino Dini	54.90
Ishar 2 dt	64.90
Jurassic Park 1200er	69.90
Kings Quest 6 1200er	79.90
Little Devil	69.90
Mad News dt	79.90
Matthäus Fußball dt	69.90
Nigel Mansell 1200er	54.90
Orkney Islands	54.90
Sim Life 1200er dt	94.90
Space Legends	64.90
Star Trek 1200er	79.90
Trolls 2	69.90
Tornado	79.90
Urduim 2	74.90
Wing Com. 1200er dt	69.90
Wizardry 7 1200er	89.90
Zool 2	54.90

AMIGA SUPER PREIS

Abandoned Places 2 dt	49.90
Aquatic Games	39.90
B.A.T. 2	39.90
Battlechess 2	39.90
Bane o.Cosmic Forge dt	29.90
Bane o.Cosmic Forge	39.90
Celtic Legends dt	19.90
Chips Challenge	19.90
Covert Action dt	39.90
Curse of Entchanta	49.90
F 16 Falcon	29.90
Future Wars	29.90
Grand Monster Slam	19.90
Gunboat	29.90
Harpoon 1.21	39.90
Heart of China dt	39.90
Hill Street Blues	24.90
Ishar	29.90
Jim Power	29.90
Jimmy Whites Snooker	39.90
Keys of Maramon	19.90
Knightmare	29.90
Knights of L.Sky dt	39.90
Legend of Kyrandia dt	49.90
Lord of the Rings dt	29.90
Lotus 3	29.90
Lure of L.Temptress dt	29.90
M.U.D.S.	19.90
Maniac Mansion	29.90
Max Compilation	29.90
Megatraveller 2	29.90
Microprose Golf	39.90
Pacific Island dt	39.90
Plan 9 dt	29.90
Pools of Darkness	29.90
Pools of Darkness dt	54.90
Powerdrift	24.90
Premiere Manager	39.90

AMIGA SUPER PREIS

Reach for the Skies	44.90
Sensible Soccer 92/93	39.90
Shadow of LBeast 3	29.90
Shadowlands	29.90
Shuttle	39.90
Sim Earth	49.90
Space 1888	29.90
Space Quest 4	39.90

JETZT NEU: CLUEBOOKS

A-TRAIN	39.90
CIVILISATION	39.90
DARKLANDS + DISK	39.90
EMPIRE DELUXE STRATEGY	39.90
FALCON 3.0 + DATA	49.00
GUNSHIP 2000 STRATEGY	39.90
MIGHT & MAGIC 3e, 4e, 5e	39.90
SIM EARTH STRATEGY	39.90
SIM LIFE STRATEGY	39.90
STRIKE COMMANDER	39.90
WIZARDRY 7	39.90
X-WING STRATEGY	39.90

DIRKTIKIMPORTE AUS OER USA

Special Forces	39.90
Starflight 2	29.90
Steel Empire	39.90
Super Tetris	29.90
Team Yankee	29.90
The Adventure	29.90
Traders	29.90
Utopia	29.90
Virgin Compilation	49.90
Vision dt	29.90
Wing Commander dt	49.90
Abgabe solange Vorrat reicht	
T-Shirts für 29.90 z.B.:	
Lemmings 1 oder 2	

IBM 3.5"

Abandoned Places 2	94.90
Beauty & the Beast dt	94.90
Blue Force (US)	99.90
Burntime dt	89.90
Clash of Steel	84.90
Day of the Tentacle dt	99.90
Eastfront (WIN)	119.95
Eight Ball Deluxe	79.90
Eye o.Beholder 3 dt	94.90
Fields of Glory dt	99.90
Flight Sim 5	119.90
Football Manager 3 dt	89.90
Freddy Pharkas dt	89.90
Goal! Dino Dini	59.90
Hired Guns	89.90
Lands of Lore dt	79.90
Matthäus Fußball	79.90
Might & Magic 5 dt	99.90
Patriot	94.90
Pirates Gold dt	99.90
Prince of Persia 2	74.90
Privateer Speech	44.90
Protostar dt	89.90
Railroad Ty.Deluxe	119.90
Seven Cities o.Gold 2	79.90
Strike C.Tactical Op.1	44.90
Syndicate dt	89.90
Tornado	84.90
V for Victory 4	79.90
Wall Street Manager dt	99.90
Wing Com.Academy	84.90

CD ROM

7th Guest	129.90
Blue Force	89.90
Day of Tentacle	99.90
Eye o.Beholder 3	69.90
Joysoft CD	19.90
Ringworld	79.90

IBM 3.5" SUPER PREIS

Abandoned Places	29.90
B-17	49.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Bandit Kings	39.90
Bard a Tale 3	29.90
Battlechess 1	24.90
Battlechess 2 (US)	29.90
Bloodwitch dt	19.90
Buck Rogers dt	29.90
Carl Lewis Challenge	29.90
Cohort 2	19.90
Command H.Q. (US)	49.90
Covert Action	39.90
Curse o.A.Bonds (US)	39.90
Dune	29.90
Electo Body dt	49.90
Eye of Beholder 1 (US)	39.90
Future Wars dt	29.90
Grand Prix Uni.	39.90
Hardball 3	49.90
Heartlight	49.90
Legend of Fairhall dt	29.90
Legend of Kyrandia dt	39.90
Lord of the Rings 2	49.90
Lure of L.Temptress dt	34.90
Maupiti Island	19.90
Might & Magic 3	39.90
Pool of Radiance (US)	39.90
Premiere Manager	34.90
Reach for the Skies	49.90
Shadowlands	29.90
Shuttle	29.90
Spirit of Adventure dt	19.90
Traders dt	39.90
Ultima 7	54.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	69.90
Zool	49.90

IBM 5.25" SUPER PREIS

Air Land Sea	39.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Battletech 2	24.90
Birds of Prey	39.90
Blues Brothers	19.90
Cadaver	24.90
Car + Driver	39.90
Castles 2	49.90
Chuck Yaggers A.C.	39.90
Comanche	79.90
Daughter o.Serpents dt	39.90
Die Kathedrale dt	29.90
Dungeon Master dt	39.90
Flight of Intruder	19.90
Gateway	34.90
Global Effect	39.90
Great Court 2	39.90
Harpoon 1.21	49.90
Hexuma dt	39.90
Kaiser dt	49.90
Mario Teaches Typ. dt	39.90
Might & Magic 3 dt	54.90
Powermonger	39.90
Rampart	39.90
Rise of L.Dragon dt	29.90
Risky Woods	39.90
Sherlock Holmes dt	59.90
Star Trek 25th	49.90
Starflight 2	29.90
Tank	19.90
Team Yankee	29.90
Warlords	49.90
Warworks dt	39.90
Wild West World dt	29.90
Wizkid	39.90
Verkauf solange Vorrat reicht	
Bitte erst im Versand nachfragen, ob das Programm	

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

PEMPFELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 28017D

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406921

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221 4301047-49
FAX:0221 4302157
BTX:JOYSOFT#

MAC

IRON HELIX 179.90
KINGS QUEST 4 ** 39.90
LOST T.O.INFOTOM 1 84.90
M4 99.90
TRISTAN PINBALL 49.90
V FOR VICTORY 3 129.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

SEGA MEGA

GRUNDGERÄT II 199.90
MEGA CD II 599.00
CD AFTERBURNER III 99.90
CD JAGUAR 99.90
CD PRINCE O.PERSIA 99.90
CD TIME GAL 99.90
CD WDLCHILD 109.90
WEITERE TITEL AUF ANFRAGE

VERSANDKOSTEN:

Bis 200 DM: 9 DM Versandkosten, ab 200 DM: Versandkostenfrei
UPS: Versandkosten + 6 DM, Vorkassa: 4 DM Versandkosten
Eilpost: Versandkosten + 8 DM, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM

*Vorankündigung, ** dt.Ableitung, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!



BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab.....

1. Kostenloser Software Katalog		Mit über 1000 super Titeln und genialen Spielbeschreibungen	
2.		<input type="radio"/> Teillieferung, keine Versandkosten ab 200 DM Bestellwert <input type="radio"/> Eilpost in 24 Std. haben und genießen <small>Halt ihr noch Fragen? Dann ruft unter der Nummer 0221 4301047-49 an</small>	
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
		NAME	
		STRASSE	
		PLZ.ORT	
		TELEFON	



...dung
oder darf
sich vom Programm dabei
beraten lassen. Starts und Lan-
dungen erfolgen wahlweise
automatisch oder per Joystick.
An Feinden steht so ziemlich
alles zur Verfügung, was der
ehemalige Ostblock aufbieten
konnte. Drogenbarone dage-
gen kaufen am liebsten bei
amerikanischen oder europäi-
schen Waffenhändlern. Zur
besseren Orientierung darf der
Pilot, wie beim High-Tech-Br-
der *Strike Commander*, locker
seinen Blick über die Schultern
scrollen lassen und sich so
besser links und rechts Orien-
tierung verschaffen. Natürlich
werden reichlich Außenan-
sichten, ein Zeitraffer und ein
Mission-Recorder geboten.
Info-Freaks dürfen sich die
Wunschperspektiven sogar
selbst zusammenbauen. Seid
Ihr mit den Vögeln nachts oder
im Gewittertief unterwegs (es
gibt ca. zwanzig unterschiedli-
che Wetterlagen), dann hilft
vielleicht das eingebaute
Nachtsichtgerät. Wer neu ist
im Fluggeschäft, darf den
Schwierigkeitslevel etwas zu-
rücknehmen – Die Maschinen
fliegen sich dann spürbar leich-
ter und die Feinde gehen
schneller in die Knie. vw

Der D.I.D.-Deal

Die Verbindung des Manchester
Softwareriesen Ocean mit den
quirigen D.I.D.-Entwicklern um
Firmengründer Marlin Kenwright
hat sich schon in der Vergangen-
heit für beide Parteien ausgezahlt.
Ocean durfte die recht anspruchs-
vollen Simulationen *F-29*, *Robo-
cop 3* und *Epic* in die, sonst eher
von simplen Actiontiteln beherr-
schte, Produktpalette auf-
nehmen. Digital Image Design
konnte in Ruhe unter den finan-
ziellen Großglättchen von Ocean en-
wickeln. Die für beide Parteien
lukrative Zusammenarbeit wurde
jetzt auf noch solidere Füße
gestellt. Ocean zahlt D.I.D. in den
nächsten zwei Jahren knapp drei
Millionen Mark, dafür liefert D.I.D.
sechs Programme nach eigener
Wahl. Nach dem hier vorgestellten
T.F.X. erscheint leider erst Anfang
nächsten Jahres der *Epic*-Nachfol-
ger *Inferno*.

Her mit dem Warlord: Nachtflug
über Somalia ohne zuge-
schaltetes Infrarot-Gerät

durch allerlei Zwischensequen-
zen belohnt. Sind auch diese
Aufgaben bewältigt, dann lie-
fern sogenannte "Flashpoint"-
Einsätze nochein-
mal jeweils elt Mis-
sionen tür jedes
Szenario. Summa
summarum bietet
T.F.X. über 150
unterschiedliche
Einsätze. Wer nach
diesem Overkill
immer noch nicht
genug von den Ver-
einten Nationen hat,

schlüpft in die Rolle des
militärischen UNO-Oberbe-
fehlshabers und bastelt sich
eigene Aufträge via Editor.

Der hoffungsfrohe UNO-
Kämpfe wählt vor den Einsät-
zen unter mehr als zwanzig
Waffensystemen seine Zula-



Über zwanzig Kampfsysteme könnt Ihr unter den Flügeln verstauen

Genre: Simulation

Herstefter: Ocean

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Ocean

MS-DOS 84%

Grafik: 83% Sound: 74%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er/25 MHz, VGA

2 MB Ram, Festplatte 11 MB

Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Adlib

Geplant für: CO-ROM, CD 32,
Amiga 1200

üben möchte, steigt in den
"Simulator" um und darf dort
das Einsatzgebiet, die Wetter-
bedingungen und seine Aufga-
ben selbst wählen. Ist auch
diese Hürde genommen, wird
es ernst. Die "Tour of Duty"
bietet für jede der drei Maschi-
nen andere Einsätze. Hier wird
T.F.X. extrem realistisch. Ihr
fliegt unter UNO-Kommando
über dem früheren Jugoslawi-
en, jagt Rebellen in Somalia
oder fackelt Koka-Felder in
Columbien ab. Erfolg oder
Mißerfolg wird umgehend

Games Unlimited SUPER SERVICE

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (06131) 2380 27/2380 29/2380 85 · Fax: (06131) 2380 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25

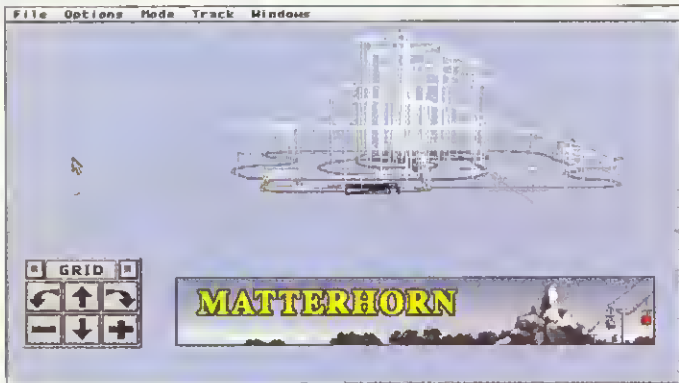
Syndicate	Amiga / PC	DM 69,90 / DM 89,90	Sam & Max	PC	DM 99,90
Lands of Lore	PC	DM 89,90	Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90
Pirates Gold	PC	DM 89,90	Aces over Europe	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Rebel Assault	PC	DM 99,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC	Programm		Amiga	PC
		DM	DM			DM	DM			DM	DM
1869				KGB				Transarctica			
A-Train	DV	74,90	89,90	Kings Quest 6	DV	59,90	64,90	Trolls	DV	89,90	89,90
A-Train Construction	DV	99,90	99,90		DV		89,90	Ultima 7	DA	49,90	49,90
A.T.A. C.		49,90	49,90	Lands of Lore	DV	I. V.	89,90	Ultima 7 Data	DV		99,90
Abandoned Places 2	DA	89,90	99,90	Leather Goddesses 2	DA		84,90	Ultima 7 II	DA		49,90
Aces over Europe	DV	74,90	89,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90	Ultima 7 II	DA		99,90
Aces of the Pacific	DV	I. V.	89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	I. V.	89,90	Ultima Underworld 1	DA		79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		79,90	Lemmings 2	DA	69,90	89,90	Ultima Underworld 2	DA		84,90
Aces Miss. Disk	DA		89,90	Links 386 Pro	DA		99,90	Veil of Darkness	DV		84,90
Alone in the Dark	DV		39,90	Links Banff			49,90	WWF European Rampagne	DA	54,90	59,90
Arabien Night	DV		99,90	Links Barton Creek			49,90	Walker	DA	64,90	I. V.
Armour Geddon 2	DV	64,90		Links Bay Hill			49,90	Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	I. V.	Links Belfry			49,90	War in the Gulf		69,90	74,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90	Links Bountiful			44,90	Wing Commander 1	DA	34,90	
Bard'sTale Cons. Set	DA	74,90	79,90	Links Firestone			44,90	Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Battle Chees 4000	DA	69,90		Links Hyatt Dorado			49,90	Wing Commander 1 Del. E	DA		94,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90	Links Mauna Kea			49,90	Wing Commander 2	DV		99,90
Battle Team	DA	64,90	69,90	Links Innisbrook Copperhead			49,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	104,90	Links Pinehurst			44,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Betrayal at Krondor	DV		99,90	Links Tron North			44,90	Wing Commander Speech	DA		49,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90	Lion Heart	DA	59,90		Wizardry 7	DV	89,90	99,90
Body Blows	DA	54,90	69,90	Lost Treas. 1		99,90	99,90	X-Wing	DA		94,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	74,90	Lost Treas. 2			99,90	X-Wing Data	DA		49,90
Burning Steel	DV		89,90	Lothar Mathäus Fußball	DV	I. V.	79,90	X-Wing + Data	DA		139,90
Burntime	DV	I. V.	I. V.	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	69,90	X-Wing Data 2	DA		49,90
Buzz ALDRIN	DV		89,90	Might & Magic 3	DV	79,90		Xenobots	DA		94,90
Campaign	DV	79,90	74,90	Might & Magic 4	DV		59,90	Zool	DA	39,90	54,90
Campaign Data	DV		49,90	Might & Magic 5	DV		94,90				
Car and Driver	DA		74,90	Monkey Island 1	DV	74,90	89,90	CD-Rom			
Chaos Engine	DA	69,90		Monkey Island 2	DV	89,90	89,90	7th Guest			139,90
Civilization	DV	74,90	99,90	Morph	DA	49,90		Der Patrizier			99,90
Comanche	DV		94,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90		Inca			109,90
Comanche Data	DV		54,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90	Indiana Jones 4			I. V.
Comanche + Data	DV		134,90	NHL Hockey	I. V.	I. V.		Legend of Kyrandia			I. V.
Combat Air Patrol	DA	64,90		No. Collection	DV	69,90	79,90	Space Quest 4			74,90
Combat Classics	DA	59,90	64,90	Patriot	DA	I. V.	74,90	Hot News			29,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90	Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90	Day of Tentacle	DV		I. V.
Day of Tentacle	EV	I. V.	74,90	Pinball Dreams	DA	69,90	74,90				
Day of Tentacle	DV		94,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	I. V.	Mega Drive			
Der Patrizier	DV	79,90	89,90	Pirates Gold	DV		99,90	Alien 3		dt.	119,90
Desert Strike	DA	69,90		Populous 2	DA		89,90	Flashback		dt.	119,90
Die Schöne und das Biest	DV		89,90	Populous 2 Plus	DA	69,90		Shining Force		us.	129,90
Dogfight	DA	89,90	89,90	Premiere Manager	DA	54,90	59,90	Tiny Toons		dt.	119,90
Doom			I.V.	Railroad Tycoon	DA	79,90	69,90				
Dream Team	DA	54,90	59,90	Railroad Tycoon Deluxe	DV		99,90	Super NES			
Dune 2	DV	74,90	89,90	Reach for the Skies	DA	59,90	64,90	Alien 3		dt.	139,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90	Rebel Assault			99,90	Bubsy		dt./us.	139,90
Elisabeth 1.	??	I. V.	I. V.	Red Baron	DV		74,90	Desert Strike		dt.	129,90
Elite 2	DA		I. V.	Red Baron + Data	DV		89,90	Final Fight 2		us.	139,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90	Return of Phantom	DV		99,90	Jimmy Connors Tennis		dt.	139,90
Eyeof Beholder 3	DV	84,90	89,90	Ringworlds	DA		74,90	Jungle Strike		us.	I. V.
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90	Roma AD 92	DV	69,90		Jurassic Park		us.	139,90
Falcon 3.0	DA		99,90	SWOTL	DA		74,90	Mortal Combat		dt.	149,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90	SWOTL Datas			I. V.	Star Wing		dt.	129,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		I. V.	Sensible Soccer 92/93	DA	59,90	69,90	Street Fighter Turbo		dt./us.	139,90
Fields of Glory	DA		99,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90		Super Bomberman		dt.	139,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90	Super Mario Kart		dt.	109,90
Flashback	DV	69,90	74,90	Sherlock Holmes	DV		99,90	Super Propotector		dt.	129,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90	Silent Service II	DA	89,90	94,90	Super Star Wars		dt.	124,90
Freddy Pharkas	DV		79,90	Sim Farm	DV	I. V.	99,90	Techmo NBA Basketball		us.	134,90
Front Page Football	DA		79,90	Space Hulk	DA	84,90	94,90	Ultima 6		us.	149,90
Goal!	DA	69,90	69,90	Space Quest 5	DV	I. V.	89,90	WWF 2 Royal Rumble		dt.	144,90
Goblins 2	DV	59,90	64,90	Street Fighter 2	DA	69,90	79,90	Soundkarten / Zubehör			
Gunship 2000	DA	64,90	64,90	Strike Commander	DA		99,90	Sound Blaster 16			399,00
Gunship 2000 Senario	DA	74,90	89,90	Strike Commander Speech	DA		49,90	Sound Blaster 16 ASP			479,00
Hannibal	DV	69,90	79,90	Strike Com. + Speech	DA	139,90		Joystick			
Harrier Jump Jet	DA		99,90	Strike Com. Mission 1	DA		49,90	Gravis Pro			84,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90	Stunt Islands	DA	I. V.	99,90	Thrust Master			159,90
Humans	DA	54,90	54,90	Superfrog	DA	49,90		Gamepad			54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90	Syndicate	DV	69,90	69,90				
Inca	DV		99,90	Task Force 1942	DA		99,90				
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90	Terminator 2029			99,90				
Island Dr. Brain	DV		74,90	The Greatest	DV	69,90	79,90				
Jonathan	DV	79,90	79,90	The Legacy	DV		89,90				
Jordan in Flight	DA		84,90	The Lost Vikings	DV	79,90	89,90				
Jurassic Park	DA	59,90	74,90	Tornado	DV	I. V.	89,90				

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Abgedreht



Rauf aufs Matterhorn: Eine der vorgegebenen Bahnen im Überblick

Rollercoaster

Der eine mag's, der andere nicht. Wem schon schwindlig wird, wenn er Schuhe mit höheren Absätzen anzieht, der läßt besser die Finger davon. — Richtige Achterbahnfreaks sind besser aus härterem Holz geschnitten. Bei solchen Looping-Desperados bleibt die Salamipizza auch nach drei Überschlagen und diversen Sturzfahrten im eisenharten Magen. Dabei haben es die Freunde des mehrfachen Turbosaltos hierzulande nicht leicht. Ab und zu mal ein mickriger Dreitach-Looping auf der lokalen Kirmes ist schon

das Allerhöchste der Getühle. Soll uns so richtig elend und schlecht werden, dann müssen wir schon in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten jetten und in einem der zahllosen Vergnügungsparks durchstarten. Space Mountain in Disneyland oder die Bahnen in Knotts Berry Farm sind dort so berühmt-berüchtigt, daß Freaks ihre Namen nur erfürchtig hinter vorgehaltener Hand raunen.

Wohlan, wir können nicht immer in die USA düsen, computerisierter Ersatz muß her. Der ultimative Achterbahn-Simulator kommt natürlich von

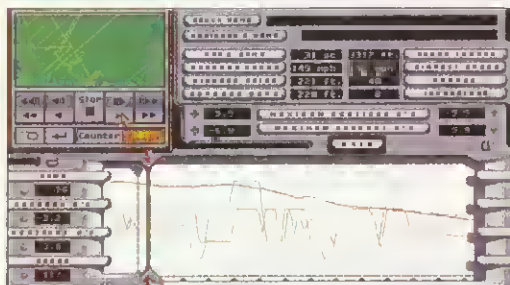
den Profis der Massenunterhaltung, von Disney höchstselbst. *Coaster* bietet zehn vorgefertigte Bahnen, auf denen Ihr schnurstracks fahren dürft. Wie es sich für eine Simulation gehört, wird das Vergnügen aus unserer Perspektive geboten. Der furchtlose Testpilot kann Bremsen, Gasgeben und sich an der Aussicht erfreuen — sonst nichts.

Richtig spannend wird's erst, wenn wir selbst unsere Wunschbahn bauen. Der *Coaster*-Architekt darf dabei aus dem Vollen schöpfen — kleine und große Loopings, Schrauben, Steilkurven, Beschleunigungs-, Bremsstücke und Lifte sind im reichhaltigen Angebot. Gewerkelt wird mit der Maus

auf einer isometrischen Bauplatte, die frei im Raum drehbar ist. So könnt Ihr Euer Werk problemlos von allen Seiten bewundern. Ist der stahlgewordene Wahnsinn abgespeichert, geht's auf die Teststrecke. Als Gags geben "typische" Coaster-Freaks ihre Wertung für den Parcours ab, die wird dann automatisch in eine Highscore-Liste eingetragen. Zusätzlich dürfen Physiker unter der Spielerschar, auf einem schwer technisch angehauchten Datenbildschirm die unterschiedlichen Gravitationskräfte, die auf den Insassen lasten würden, verfolgen.

Sogar ein kleines Geschicklichkeitsspiel hat Disney in den Achterbahn-Editor eingebaut: Wer bei seinen Boliden die automatischen Haltebolzen durch Mausklick entfernt, darf durch dosierten Einsatz von Bremse und Gaspedal, die Wägelchen auf der Piste halten. Geht's zu forschen in die Steilkurve, müßt Ihr Euch nach neuen Testdummies umsehen.

vw



Die Welt der Physik: Welche G-Kräfte haben wir entfesselt?



Ist mir schlecht: Der Eigenbau-Coaster im Selbstversuch

Vielleicht noch ein Looping? Das Werk wächst in den Himmel.



Genre: Editor

Hersteller: Disney Software

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumtabrik

MS-DDS Editor

Grafik: - Sound: -

Schwierigkeit: -

Minimal: 386 mit 16 MHz, 640 Kbyte, 1.2 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster

Geplant für: -



NFL COACHES CLUB



FOOTBALL

Wenn's drauf ankommt - nehmen Sie es mit den Besten auf!

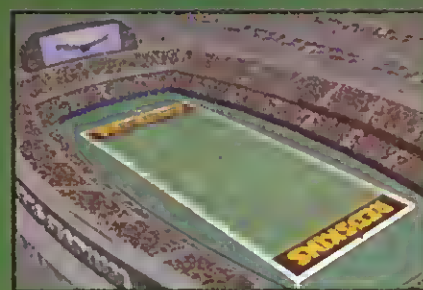
Dies ist American Football pur. NFL Coaches Club Football, entwickelt von MicroProse, dem Marktführer in realistischen Sportsimulationen. Dies ist genau das Spiel, auf das die Fans des American Football gewartet haben!

Dies ist Ihre Chance, das Spiel kennenzulernen, das Europa im Sturm erobert hat. Wie Sie es von MicroProse zu Recht erwarten können, haben wir jedes Detail umgesetzt, vom Wurf der Münze bis zum letzten markerschütternden, Touch-Down-rettenden Tackling!

- In den actionreichen Einzelspielen haben SIE die Kontrolle. Steuern Sie das Passen, Werfen und Rennen. Oder spielen Sie den Coach und manipulieren Sie das Spiel von der Seitenlinie aus.
- Lassen Sie sich auch nicht das kleinste bißchen Spannung entgehen: Mit Hilfe der 3-D-Wiedergabe können Sie das Spiel aus allen Blickwinkeln betrachten - genau wie im Fernsehen!
- Nutzen Sie die mit Hilfe von

Spitzenmannschaften der härtesten Football-Liga der Welt entwickelten NFL-Spieler und -Strategien.

- Beobachten und lernen Sie von jedem Spiel der gesamten NFL-Saison; mit vollständiger Bild-für-Bild-Zeitreue und umfassenden Wiedergabeoptionen können Sie den Aufbau aller Spielzüge nachvollziehen.
- NFL Coaches Club Football.**
Für IBM-kompatible PCs.



Kein anderes Spiel kommt ihm nahe - denn wer es versucht, wird geplättet!

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY, UK

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

Incomplete



Klein, aber mein: Das Fenster zur Playcall-Auswahl

NFL Coaches Club Football

American-Football-Simulationen werden, dank der American-Sports-Manie, auch in Deutschland immer beliebter. Dynamix' *Front Page Sports Football* führt die kleine Riege der Simulationen bis heute souverän an. Ein Manager-Part, der sich gewaschen hat, und der durchdachte Actionteil ließ selbst *John-Madden*-verwöhnte Videospieler staunen. Jetzt will Microprose mit *NFL Coaches Club Football* dem State-of-the-Art-Programm den Rang als beste Footballsimulation streitig machen.

Zu Spielbeginn wartet das übliche Auswahlmenü. Natürlich darf eine Liga oder sogar die ganz individuelle Mannschaft mit den jeweiligen Spielern und deren Eigenschaften zusammengebastelt werden. Ein Playcall-Editor ist ebenfalls mit von der Partie. Hier läßt sich das Playbook, welches sämtliche Playcalls und For-



Wem soll man heute noch Glauben schenken? Microprose kündigt das Spiel als "the most realistic football game ever produced for PC" an. Kaum angespielt, offenbart sich jedoch schon das erste der vielen Mankos: Die Mannschaften punten sich das Ei nach jedem Touch-down automatisch zu. "Fake-punts" sucht man also vergeblich. Das Herz des Spielers bleibt jedoch endgültig stehen, wenn es um die beliebten "Audibles" geht. Es mag ja noch halbwegs normal sein, wenn man bereits ausgesuchte Playcalls in Massen verwerfen darf und sich ständig neue aussuchen kann. Der Gegner macht das Spielchen



jedoch fleißig mit und rennt währenddessen sogar vom Platz, um eventuelle Mannen auszutauschen. Die Steuerung des Paßspiels grenzt ebenfalls an eine Frechheit. Der Receiver muß mit der Maus mühevoll gesucht und angeklickt werden. Währenddessen stapeln sich über Eurem Quarterback die 150-kg-Verteidiger der gegnerischen Defense-Line, und der gewollte Paß wird dadurch um ein Vielfaches erschwert. Die Vorzüge von *NFL Coaches Club Football*, wie zum Beispiel der Liga-Modus und der nette Playbook-Editor, werden von den Fehlern im Action-Part geadelt zu Boden getackled – schade drum.

mationen enthält, nach eigenem Belieben modifizieren.

Im Stadion treten Ihr wahlweise im Action- oder Coach-Modus gegen einen Kumpel oder den Computergegner an. Im Coach-Modus kümmert Ihr Euch nur um Timeouts und Playcalls – im Action-Modus zusätzlich um die Steuerung der Spieler. Auf Knopfdruck stellt Ihr Euch die richtige Perspektive ein, wobei Ihr zwei-

schon verschiedenen Seiten- und Frontalansichten wählt. In der Offense steuert Ihr den ballführenden Spieler mit Maus, Joystick oder Tastatur und paßt auf Knopfdruck. Den Zielpunkt des Passes habt Ihr dabei mit einem Cursor anzuwählen.

Nach jedem absolvierten Match darf der Spielstand natürlich auf Festplatte gebannt werden. *kn*



Time Out:
Auswechseln lassen sich Eure Mannen jederzeit (oben)

Die Perspektive von der Seite bietet kaum Übersicht (links)

Genre: Sportspiel
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 51%

Grafik: 43% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386SX, 2MByte RAM, VGA, 5 MByte Harddisk

Unterstützt: Adlib, Soundblaster/Pro, Roland, Spectrum

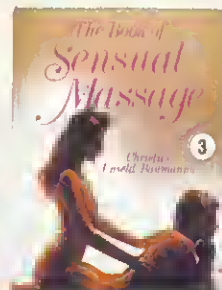
Geplant für: —



Die Frau, Der Cop, Der Thriller, bei dem Sie den Atem anhalten.



Der Horrormeister schlägt wieder zu. Nur für starke Nerven.



Verwöhnen Sie Ihren Partner. Und lassen Sie sich verwöhnen.



Eine flammende Liebe. Verfilm mit Superstar Kevin Costner.

Herzklopfen und schlaflose Nächte mit englischen Büchern!



Sie lesen gerne und Sie sprechen Englisch? Sie möchten Ihre Kenntnisse auf dem besten Stand halten? Als Mitglied des „English Book Club“ können Sie Lesespaß und Lernvergnügen mit englischen Büchern direkt aus England genießen. Und Sie verbessern Ihre Sprachfähigkeit ganz nebenbei, gut für Beruf, in der Freizeit und auf Reisen.

• Genießen Sie klassische Literatur, Kunst, Geschichte und noch vieles mehr. Alles sorgfältig von unserem Lektorenteam ausgewählt. • Als Einführungsangebot in „The English Book Club“ stehen Ihnen 5 Buchtitel für nur DM 10,- zur Auswahl. • Für Mitglieder: kostenlos ca. alle 10 Wochen unsere „BookShop“-Zeitschrift mit Buchangeboten oft günstiger als zum englischen Verlagspreis. **Und so einfach werden Sie Mitglied:** • Wählen Sie Ihre 5 Bücher zum Einführungspreis und schreiben Sie die Codenummern in die auf dem Coupon vorgesehenen Kästchen. • Ihre 5 Bücher stehen Ihnen 10 Tage lang ohne Kaufzwang zur Ansicht zur Verfügung, bevor Sie sie bezahlen müssen. • Nutzen Sie dieses Kennenlern-Angebot und senden Sie Ihren Coupon heute noch ab! Schicken Sie kein Geld mit.

5 Bücher für nur DM 10,-!

THE ENGLISH BOOK CLUB

in Deutschland:
Postf. 22 60 33350 Rheda-Wiedenbrück



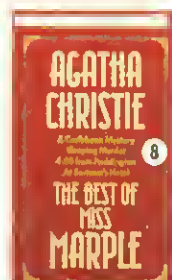
Ein herrlicher Fotoband über das grüne Irland und seine Regionen!



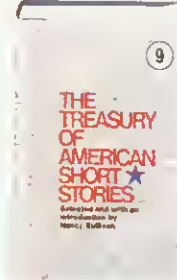
Sie suchte nach Liebe und fand die Verführung...



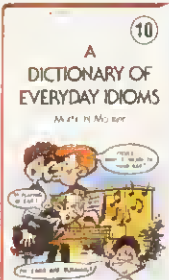
Die Dinosaurier kommen! Spielbergs Film des Jahres



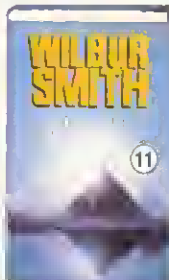
Das Beste von Miss Marple. Einfach marplous!



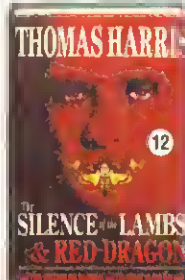
Bestseller pur! Wenn Sie noch anders vorhaben: Nicht bestellen.



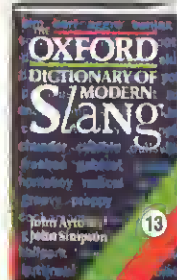
Die humorvollen Eigentümlichkeiten der britischen Sprache.



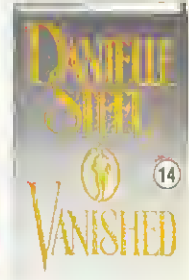
Die Schlacht der Helden und eine Liebe, die über alles triumphiert.



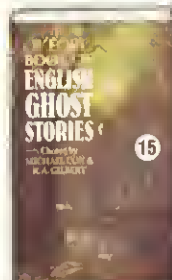
Stahldäcke schützen nicht vor Hannibal Lecter. Bester Horror.



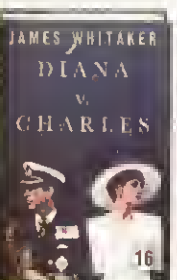
Ein Nachschlagewerk mit über 5.000 Slang-Wörtern und -Ausdrücken.



Der neueste Bestseller von Daniele Steel!



Gruselige Spannung von der ersten Seite an



Die definitive Analyse einer Beziehung, die ihren magischen Lauf nehmen sollte!



Der Einblick in seine Gedankenwelt und Ansichten.

Ihre 5 Lieblingsbücher für nur DM 10,-!

Anforderungs-Coupon

JA, ich möchte dieses Kennenlern-Angebot nutzen!

Bitte hier gleich

Bestellnummer eintragen, ausfüllen und an THE ENGLISH BOOK CLUB, Postfach 2260, 33350 Rheda-Wiedenbrück, einsenden.

Bitte schicken Sie mir meine 5 Wunschbücher 10 Tage zur Ansicht. Ich habe volles Rückgaberecht. Nur wenn mir das Angebot gefällt, zahle ich nach Erhalt der Rechnung den günstigen Kennenlernpreis von DM 10,- (zuzügl. DM 8,- Versand). Dann erhalte ich gratis ca. alle 10 Wochen die „BookShop“-Zeitschrift mit brandaktuellen Bestsellerangeboten und kann sämtliche Leistungen von „The English Book Club“ in Anspruch nehmen. Ich bestelle 1 x pro Katalog mindestens 1 Artikel. Den Titel, der unter Editor's Choice in der Zeitschrift beschrieben wird, erhalte ich automatisch, wenn ich meine eigene Auswahl bis zu dem in der „BookShop“-Zeitschrift genannten Termin nicht getroffen habe. Meine Mitgliedschaft läuft für den Zeitraum von mindestens 4 Ausgaben der „BookShop“.

Zeitschrift. Nach Ablauf dieses Zeitraums bin ich berechtigt, meine Mitgliedschaft mit einer Kündigungsfrist von 3 Monaten jederzeit schriftlich zu kündigen. Ich ermächtige „THE ENGLISH BOOK CLUB“ hiermit, Bücher in meinem Namen nach Deutschland einzuführen.

Vertrauensgarantie

Bin ich mit dem Angebot nicht zufrieden, schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen an „THE ENGLISH BOOK CLUB“ zurück. Damit ist für mich alles erledigt.

Vorname Name

Straße, Nr.

PLZ Ort

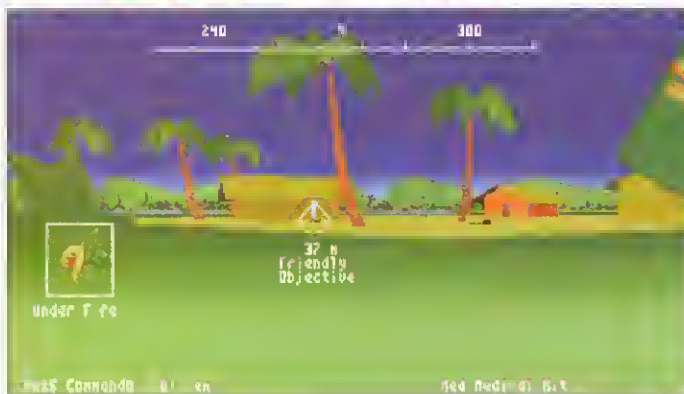
Unterschrift 5900/UC 439

Gratis!

Gratis für Ihr Interesse:
Der praktische Datenbank-Taschenrechner mit integriertem Speicher für Telefon-Nummern und persönliche Notizen.



Ho Ho Ho-Chi-Minh



September 1967 – Barvo Kompanie, 25te Infanterieeinheit – irgendwo in Grenznähe von Kambodscha

Seal Team

Lauwarmer Regen prasselt auf die Helme – ohrenbetäubende Explosionen – Feuerwerke von Leuchtschurmoniten – aufdringliche Moskitos – Mekong-Delta 1965. Die Reste des Seal Teams sammeln sich an einem Granatrichter. Das letzte Werk des Computerspielgiganten Electronic Arts führt Euch zurück in das amerikanische Volkstrauma Vietnam. Gerade beginnen die letzten krampfhaften Versuche der Amerikaner, den Spieß im schon so gut wie verlorenen Vietnamkrieg noch einmal umzudrehen. In dieser bitteren Situation wird Euch der Posten des Point Mans einer Seal Team-Patrouille zugewiesen. In dieser herzerreißenden Rolle untersteht Euch eine Gruppe von drei Soldaten, die Ihr durch den vietnamesischen Dschungel führt.

Bevor Ihr auf den bitterbösen Charly losgelassen werdet, sind noch einige For-

malitäten zu klären: Aller Seals Anfang ist der Charaktergenerator, hier könnt Ihr Euch einen Soldaten Eures Vertrauens herauspicken. Jeder Kämpfer glänzt dabei mit verschiedenen vorgefertigten Eigenschaften. Die militärischen Fähigkeiten der einzelnen Soldaten könnt Ihr in Tabellen und Diagrammen in Augenschein nehmen. Dabei wird zwischen der Wafenkunde, wie der Treffsicherheit mit den einzelnen Waffensystemen und der Psyche, wie Stärke oder Ausdauer, unterschieden. Schließlich könnt Ihr noch ein Startjahr zwischen 1966 und 1969 in Angriff nehmen.

Der ultimative Kurztrip in Richtung Hanoi ist die Practice Mission. Kurz und meist schmerzlos werdet Ihr für einen Auftrag im Feindesland abgesetzt und müßt Euch zum Endziel durcharbeiten. Hat sich der Seal mit Steuerung und Taktik des Buschkampfes vertraut gemacht, geht es ans

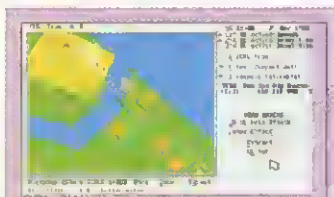
Eingemachte – die Campaign. Im Campaignmode werden Euch unterschiedliche Aufträge angetragen. Doch ein gut gedrillter Seal muß auch mit derben Situationen fertig werden. Bei Seal Team-Aufträgen wird nicht lange mit der Wim-

per gezeugt, sieben unterschiedliche Auftragsarten erwarten Euch, dabei gehört der Patrouillengang genauso zum Seal-Alltag wie die Zerstörung von vietnamesischen Bunkerobjekten oder die Durch-

Kein Wunder, daß es mit dem sozialistischen Paradies auf Erden noch nichts geworden ist: Die gegnerische Nationale Volksarmee rückt ähnlich unentschlossen durch die Botanik, wie weiland die kommunistische Weltrevolution. Zum Glück haben auch



Dschungel-Bugs entfernt, mein Supergeheimnis wäre Seal Team sicher gewesen. So feuern taktische Kurzweil, atmosphärische Dschungel-Paranoia und Missionsvielfalt das ungewöhnliche Programm nur in die guten Ränge. Nach kurzer Eingewöhnungszeit erschließen sich dem Platoon-Führer viele Handlungsmöglichkeiten und Feinheiten. Daß pazifistische Naturen besser die Finger davon lassen sollten, muß wohl nicht extra erwähnt werden. Wer aber schon Spiele wie Special Forces von Microprose mochte und vor keinem knackigen Action-Adventure zurückschreckt, wird auch in Seal Team eine echte Herausforderung finden.



Oben: Die Übersichtskarte ist die wichtigste Schaltzentrale des Point Mans – Hubschrauber und Flußboote werden hier koordiniert

Rechts: Spärliche Vegetation und harte Krieger krauchen durch das Dschungeldickicht



Die Handzeichen der Amerikaner waren in Vietnamkrieg eine der gebräuchlichen Verständigungsmethoden. Gerade im hellhörigen Dschungel wurden kurze Gesprächssetzen oder Schreie von Verwundeten schnell zum Verhängnis eines ganzen Plato-ns.

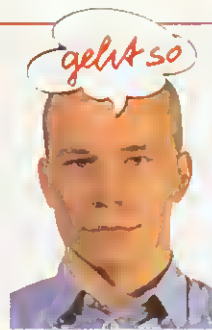
MARSCHORONUNG LINIE

führung eines durchtriebenen Hinterhaltes, in dem alle auftauchenden VC's liquidiert werden müssen. Wie es sich für einen Seal-Führer gehört, marschierst Ihr Eurem Team voran. Dabei könnt Ihr die Angelegenheit aus zwei Blickwinkeln betrachten: In Kampfhandlun-

gen unabdingbar ist der Blick durch die Augen Eures Point Mans. Hier werden alle Ziele, vom Ochsenkarren bis zur Palmenhütte in ein imaginäres Visier geholt. Praktischerweise wurde auch gleich ein Kompaß in Euer Augenfeld implantiert, das gleich eine Marke Eures Zielkreuzes einschließt. Steht ein Wandertag mit großen Entfernungen an, könnt Ihr so Eure Leute auf die Piste eichen. Blickvariante Nummer zwei ist der direkte Blick auf Euren Point Man. Aus einem Winkel von Schräghinten bekommt Ihr so eine quasi Filmperspektive.

Um die Angelegenheit im totalen Überblick zu behalten, steht Euch eine Kartenfunktion des Geländes zur Verfügung. Die Karte ist in mehreren Stufen zoombar und zeigt Euch Landschaft und Technik. Her-

Seal Team zeigt uns eine Kombination aus ansprechender Atmosphäre und miserabler Technischer Leistung. Zwar muß man den Programmieren zugute halten, daß Seal Team zu den wenigen Spielen mit einer funktionierenden 3-D-Oberwelt gehört, doch leider hat die virtuelle Realität im Mekong-Delta mit heimtückischen Fehlern zu kämpfen: In Panik rasen Boote über knallgrüne Digiwiesen, verzerren sich grob aufgelöste Seals in den Perspektiven und ab und zu machen es sich Soldaten auf der Wasseroberfläche bequem. Einen ganz besonderen Gimmick ließen sich die Programmierer mit der Steuerung des Helden-teams einfällen. Kämpft Ihr per Tastatur, ruckelt das Mekong-Delta wie bei einem Erdbeben der Stärke 6,8. Schiebt Ihr die



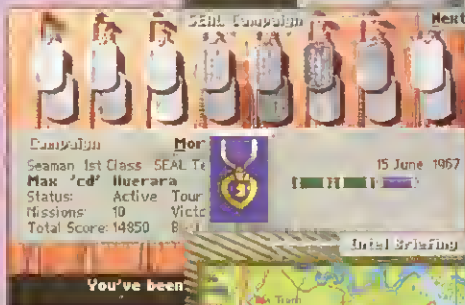
Maus, dann könnt Ihr Euch zwar schnell drehen, doch bevor sich Eure Leute in Gang setzen, quälmt die Kugel. Auch optisch erinnert Seal Team an einen niedergepixelten Erbseneintopf:

Eure Team-Kollegen schwabbeln in einsamen Farben und sparsamen Polygonen. Im Vergleich zu älteren Spieleproduktionen dieses Themas, man denke nur an die Knallerorgien Rambo oder Platoon, ist Seal Team einer der besten Umsetzungen des Vietnam-Traumas. Dank Realitäts-treue und Unterstützung des UDT/SEALS Museum beinhaltet das Programm gewisse Kritikpunkte der recht kribbligen Kriegsthematik. Doch diese Programmierleistung und stupider Dschungelalltag lassen nur mein Dreiergesicht in den Kasten.

Leider passen nicht viele Zwischensequenzen auf die zwei Disketten



Nach gefungenen Missionen wird nicht mit Medaillen gespart



Im Briefing werdet Ihr mit Eurem Auftrag vertraut gemacht



umsausende Vietcongs könnt Ihr allerdings nur sehen, wenn Ihr die Charaktere im Blickwinkel habt. Dabei könnt Ihr Euch entscheiden, ob die Handlung während der Schmökerstunde eingefroren werden soll oder alles in Echtzeit weiterläuft. Über zwei Zusatzmenüs in der Übersichtskarte kann Verstärkung angefordert werden. Wenn es drauf ankommt, geben Euch Hubschrauber und Flußboote die nötige Feuerunterstützung im Kampf gegen die VC's. Per Zielkreuz auf der Karte könnt Ihr die fliegende und schwimmende Unterstützung zu den Brandherden leiten. Eine weitere Kartenoption ist die Einstellung Eures Teams: Die aktuelle Bewaffnung, Formation oder das Angriffsziel können so leicht und locker festgelegt werden. Je nach Gelände und

Auftrag, bieten sich verschiedene Kampfformationen Eures Teams an. Unter normalen Umständen folgen Euch Eure Pappenheimer in einer Reihe. Denkbar ungünstig wird die Situation, wenn es zu einem Feuergefecht mit Charly kommt, denn der erste der Reihe befindet sich dann zwischen zwei Fronten. Wenn es brenzlich wird, laßt Ihr Eure Mannen besser in einer Diamantformation, in einer V-Formation oder in einer Linie antreten.

Per Zeitrafter lassen sich extrem lange Gänge bedingungslos abkürzen. Habt Ihr alle Aufträge im Kasten, könnt Ihr das Seal Team per Hubschrauber oder Schiff heraus-holen lassen. Dürft Ihr Euch mit erledigten Aufträgen rüh-men, bleiben auch die begehrten Medaillen nicht aus. cd

Call a Chopper:
Bei Hubschrauberunterstützung solltet Ihr Euch lieber aus der Gefahrenzone zurückziehen



Genre: Action

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 71%

Grafik: 59% Sound: 65%

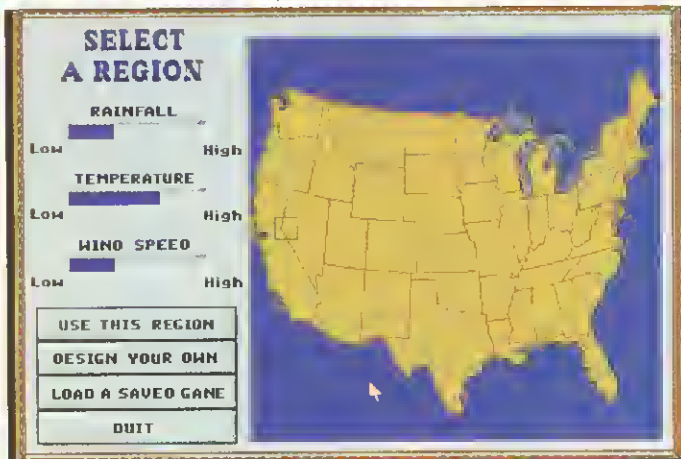
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, 640 KB, 1MB EMS), 4 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: AdLib (Gold), Soundblaster (Pro), Pro Audio Spectrum (16), General Midi, Roland, Maus, Joystick

Geplant für:

Her mit dem Butterberg!



Die Qual der Wahl: Der Landmann steckt seinen Boden ab

SimFarm



Es soll inzwischen Großstadtgören geben, die nicht wissen, wie eine leibhaftige Kuh aussieht und Milch für ein Abfallprodukt der Cola-Herstellung halten. Höchste Zeit, das Weltbild der unwissenden Kleinen wieder geradezurücken und die tatsächliche Quelle unserer Nahrungsmittel aufzudecken. Die Rede ist natürlich vom angesehenen Bauernstand, meines Wissens eine der wenigen Berufsgruppen, die noch nicht in adäquater Form im Computerspiel zu Ehren gekommen ist. Diese Lücke wird jetzt von Maxis, den Pädagogen unter den Softwareentwicklern, geschlossen.

Pleitegeier: Gleich klebt der Kuckuck am geliebten Lanz

Ich hab meine über den Bildschirm wuselnden "Sims" wieder, und der alte Maxis-Spielsog lugt schüchtern aus der Ackerkrume. Nach den abgefahrenen Lernprogrammen der letzten Jahre, setzen uns die Kalifornier endlich handfestere Programmkost vor. —

Unter einem Bauernhof mit seinen vielfältigen Problemen kann sich jeder etwas vorstellen. Wie üblich, wird der ambitionierte Simulant reichlich mit Menüs und Infomaterial eingedeckt. — Das aufmerksame Studium des Manuals ist höchste Bauernpflicht. Wer dagegen allzu schnell die Managerlinde ins Korn wirft, und sich durch die Automatik Arbeit abnehmen lässt, hat bald nichts anderes zu tun, als mit der Maus die Felder zu spritzen.



Läuft das Spiel dazu noch im Zeitraffer, wird das zur nervig-stupiden Dauerbeschäftigung. Nur wer von der Saat bis zur Ernte alles selberrmacht, kommt in Wallung und motivierenden Spielfluß. Leider wird der Bauernalltag dann sauschwer; wer kann schon die besten Aussaat- und Erntezeiten von gut zwanzig Nutzpflanzen im Kopf speichern. Wer also nicht hundertprozentig bei der Sache ist und alles akribisch plant, steht bald vor den Trümmern seiner Landmannexistenz. Dank der liebevollen Aufmachung und dem spielerischen Gehalt, darf man SimFarm zumindest jedem ernsthaft an der Materie Interessierten, empfehlen. Wer seine Milch lieber im Supermarkt kauft, der sollte auf SimCity 2000 warten.

wir nun Straßen anlegen, Bewässerungsgräben ziehen, Viehgatter aufstellen, Scheunen bauen oder die Felder düngen, — ohne unsere Unterstützung läuft fast nichts.

Bevor wir uns in den Matsch stürzen, dürfen wir zwischen acht Szenarien, sprich Regio-

nen der USA, wählen. Jedes Siedlungsgebiet bietet andere Temperaturen, Niederschlagsmengen und Windstärken. Zusätzlich sind die einzelnen Farmen unterschiedlich groß und unterschiedlich gut ausgerüstet. Alternativ dazu könnt Ihr Euch selbst einen Landstrich zusammenstellen oder vom Zufallsgenerator auswürfeln lassen. Fangt Ihr ganz bei Null an, dann habt Ihr neben einem Farmhaus, ein paar Feldern und spärlichem Grundkapital nichts. Wer mit mehr Spielgeld starten möchte, kann in der lokalen Bank einen Kredit zu saftigen Zinsen und hap-



Dreamlands größter Shop für Video- und Computergames

LÖSUNGSBÜCHER	US	D1
Civilization Strl. Guide PRIMA 370 S	59,95	-
DSA (Hersteller)	-	29,80
Empire Strategy Guide PRIMA	59,95	-
Eye of the Beholder 3	49,95	27,95
Falcon 3.0 Ar + Disk PRIMA 365 S	59,95	-
Gunsling 2000 PRIMA 230 Seiten	59,95	-
Luxodon Am Combat PRIMA 470 S	59,95	-
Night & Magic 5	49,95	29,95
Sirlus Commander	59,95	19,95
Ultima 4 + Avatar Adv. PRIMA 400 S	79,95	-
Ultima 7 Teil 2	59,95	29,95
Ultima Underworld 2	49,95	24,95
Wizardry 7	59,95	39,95
X-Wing Strategy Guide PRIMA 420 S	59,95	29,80

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

pigen Laufzeiten beantragen. Ärmere Bauern sind auf die Hilfe der Genossenschaft angewiesen, die stellt bei Bedarf Saatgut und Maschinen zu relativ günstigen Konditionen. Auf Dauer zahlt es sich jedoch aus, einen eigenen Wagenpark aufzubauen. Andernfalls müssen die Maschinen erst aus der Stadt herangeschaft werden, was kostbare Zeit kostet und z.B. die Ernte verzögern kann.

Habt Ihr Euch für einen Landstrich entschieden, geht das eigentliche Bauerngeschäft los. Die Farm wird aus der Vogelperspektive auf einem scrollenden Editieren-

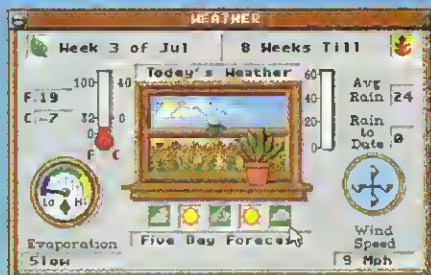
ster gezeigt, mit der Maus greift Ihr in das Geschehen ein. Während die Jahre in vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen verstreichen, kümmert Ihr Euch um den Aufbau der Farm und des Wegenetzes, sorgt für Düngung und Pflanzenschutz, errichtet ein funktionierendes Bewässerungssystem aus Gräben, Anschlüssen, Pumpen und Windrädern, macht neue Felder mit dem Bulldozer urbar und versorgt den Viehbestand mit Futter- und Wasserstellen. Nebenbei kümmert Ihr Euch um Ernte, Lagerung und Verkauf der angebauten Feldfrüchte und die allgemeine

Ausgedörrt: In trockenen Regionen sind Wassertürme zu empfehlen



Menüsalat...

Die Wetterkarte
Alles für den heimischen Wetterfrosch. Wer neue Pflanzungen anlegen möchte oder die Ernte plant, kann sich hier mit Klimatrends der nächsten Tage versorgen.



Die Bank

Ihr steht vor der Pleite und deshalb muß ein neuer Kredit her? Kein Problem, die ortsansässigen Geldverleiher machen Euch zu horrenden Zinsen wieder flüssig. Vorsicht, wer nicht rechtzeitig tilgt, wird gepfändet.

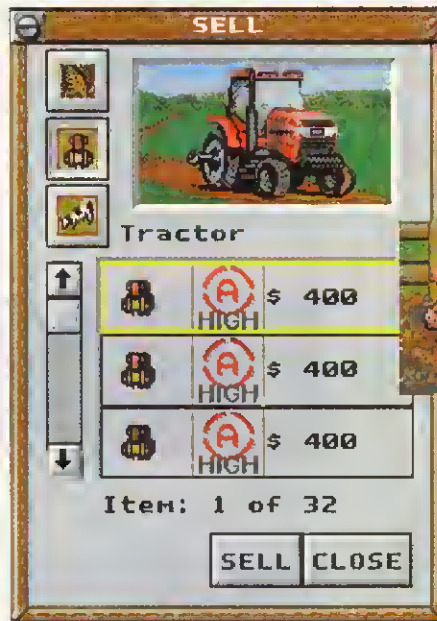
Supermarkt
Darf's ein Schaf mehr sein? Wer seine Farm ausrücken will, geht zum örtlichen Supermarkt und holt die Angebote ein.



Übersicht

Alles Wissenswerte über Bodenbeschaffenheit und Infrastruktur der Gemeinde. Auf dieser Karte tätigt Ihr Grundstückskäufe.

Farmbüro
Greenhorns können hier wertvolle Ratschläge und Hilfen einholen.



Mein idealer Lebenszweck ist Borstenvieh und Schweinespeck: Viehzucht im mittleren Westen.

Pflege der Farm. Wer nicht regelmäßig schadhafte Zäune und Maschinen repariert, wird nicht mehr effektiv wirtschaften und Miese machen. Ein Zustand, den Bank und Steuerbehörde gar nicht gerne sehen. — Wer nicht regelmäßig seine Schulden bezahlt, hat bald den Gerichtsvollzieher auf dem Hof, der gnadenlos Geräte oder Landbesitz pfändet. Läuft's gut mit der Wirtschaft, kauft Ihr natürlich neues Acker- oder Weideland dazu. Großbauern errichten Silos, Ställe und Allzweckhallen, die alle ein bestimmtes Fassungsvermögen haben. So könnt Ihr wertvolles Saatgut in günstigen Phasen einkaufen und zur späteren Verwendung aufheben oder die Ernte einlagern.

Insgesamt kann zwischen 16 unterschiedlichen Nutzpflanzen und vier Tierarten gewählt werden. Je nach Klimagebiet und Bodenqualität eignen sich andere Kombinationen. Wer seine Böden nicht übermäßig auslaugen will, setzt auf Fruchtwechselanbau. Jedes Feld ist über einen speziellen Sub-Screen einzeln zu managen. Zusätzlich werden

reichlich Statistiken und Übersichten geboten. Stimmt was nicht auf der Farm, gibt das Programm automatisch eine Meldung aus, auf die man tunlichst reagieren sollte. Wie könnte es anders sein: Auf die lieb gewonnenen Maxis-Katastrophen müssen wir nicht verzichten. So dürft Ihr z.B. zwischen Tornado, Dürre, Heuschreckenplage und Flutkatastrophe wählen. vw

Genre: Simulation

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 72%

Grafik: 61% Sound: 39%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte RAM, 4,4 MB Festplatte, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland,

Geplant für: Mac



**ZUM
SAMMELN!**

**Heft
11/93**

**POWER
PLAY** 11/93

Power-Tips

Computerspieletips

A-Train	82
Comanche	79
Eishockey Manager	74
Lands of Lore	66
Pirates Gold	79
Syndicate	77
Syndicate	82
The Legacy	76

Transarctica	82
Walker	79

Videospieletips

Mario Allstar Challenge	83
Road Runner's Death Valley Rally	87
Tecmo Super NBA Basketball	88

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Lands of Lore

Westwoods Edelrollenspiel zeichnet sich nicht unbedingt durch besondere Rätsellogik aus. Erik Schulzes Komplettlösung dürfte dem einen oder anderen Computerritter da gerade recht kommen.

Gladstone Keep

Ihr startet Eure Reise bei Position 1. Geht nach Norden zum Thronraum und sprecht mit König Richard. Dann lauft ihr zu Position 2 und besorgt Euch den "Magic Atlas" (Auto-mapping!). Betretet Gerons Büro und nehmt die königliche Urkunde. Anschließend begeben sich Ihr Euch in den Wald.

Northland Forest

Betretet die Höhle der Thugs und versucht Euch hinter die beiden Gestalten zu schleichen.

Thugs Cave

Bei Position 1 zieht Ihr den Hebel, um die Wand zu öffnen. Dann nehmt Ihr die Laterne von Position 2. Wenn Ihr den Knopf bei Position 3 drückt, öffnet sich eine Nische, die den "Thugs Key" freigibt.

Beschwert die Platte Nr. 4 mit zwei Objekten und nehmt Objekte von Platte 5 herunter, um sie freizumachen.

Bei Position 6 müßt Ihr den Knopf in der südlichen Wand drücken, damit ein anderer Knopf in der nördlichen Wand erscheint. Drückt Ihr diesen, erscheint ein Knopf in der Westwand, mit dem Ihr diesel-

be verschwinden lassen könnt. Die Kiste bei Position 7 läßt sich mit dem Thug-Schlüssel öffnen, den Ihr bereits besitzt.

Nun kehrt Ihr in den Wald zurück.

Northland Forest

Geht zum Hafen und gebt die Urkunde des Königs dort dem Angestellten.

Southland Forest

Geht zum "Grey Eagle Inn" und sprecht mit dem Mann links. Sein Name ist Timothy und er wird Euch folgen.

Wenn Ihr die Tür zur Rechten anklickt, bekommt Ihr einen Kompaß. Geht anschließend zu "Roland's Manor".

Roland's Manor

Drückt den Knopf bei Position 1. Es erscheint eine Nische, aus der Ihr mehrere Gegenstände entnehmen könnt.

Geht anschließend in den Raum, der am weitesten östlich liegt und bekämpft die Orks und Riesen, die sich dort tummeln. Nachdem Ihr sie erfolgreich besiegt habt, drückt Ihr den Knopf an der Westwand bei Position 2, um sie verschwinden zu lassen.

Bei Position 3 angekommen, sprecht Ihr mit dem sterbenden

Roland. Nachdem er dahingeschieden ist, nehmt Ihr seinen Schlüssel und öffnet die Kiste damit. Verlaßt nun den Raum.

Southland Forest

Geht zum Hafen und bezahlt für den Rückweg.

Northland Forest

Geht zurück nach "Gladstone Keep".

Gladstone Keep

Betretet den Thronraum und seht Euch die nachfolgende Sequenz an. Sprecht mit den vier Ratsmitgliedern.

Anschließend solltet Ihr in Begleitung von Baccata in den Wald zurückkehren.

Northland Forest

Geht zur "Draracles Cave".

Caves Level 1

Begeben sich Ihr zur Position 1 und zieht an den Hörnern, um die Wand bei Position 2 verschwinden zu lassen.

Bei Position 3 müßt Ihr lediglich alle drei Knöpfe drücken, um die Gruben unschädlich zu machen – allerdings tauchen sie wieder auf, sobald Ihr bei Position 4 seid.

Wenn Ihr die Platte Nr. 5 beschwert, öffnet sich die Tür

bei Position 6. Dieser Schritt ist nicht unbedingt notwendig, aber die katzenartigen Wesen besitzen einiges an Ausrüstung, was für Euch interessant sein könnte.

Platte Nr. 7 muß man beschweren, um den Dolchwerfer in der Wand außer Gefecht zu setzen. (Wichtig: Die Karte erweckt den Eindruck als gäbe es keine Verbindung zwischen Position 7 und 8. Laßt Euch davon nicht beirren – es gibt einen Durchgang!)

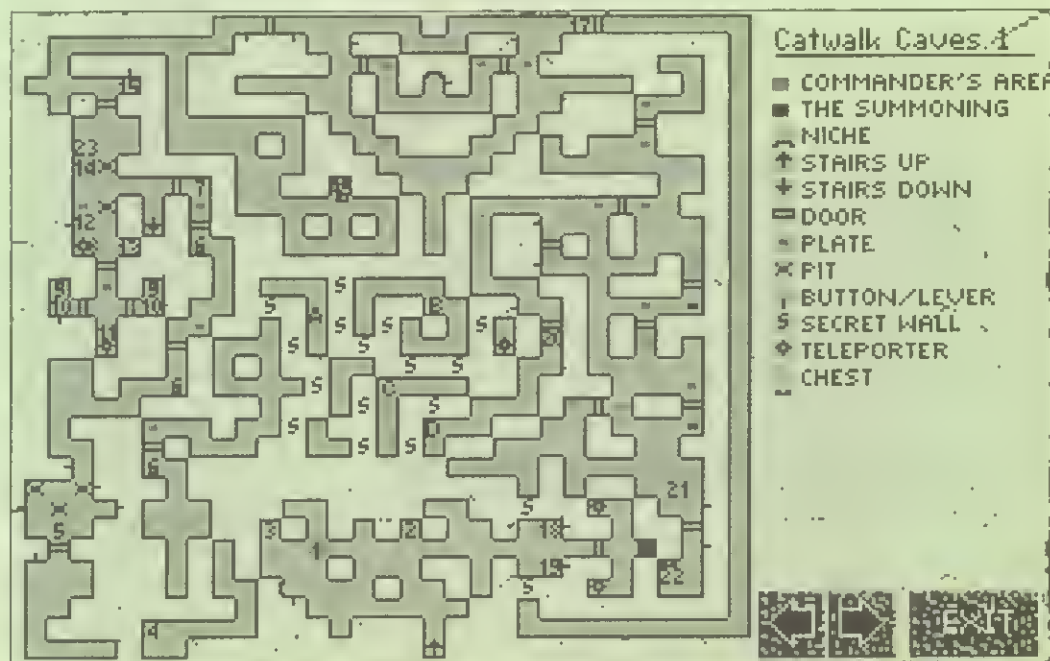
In einer der Ratten im Raum bei Position 8 werdet Ihr das "Emerald Eye" finden. Nehmt es und laßt Euch bei Position 9 in die Grube fallen.

Caves Level 2

Macht das Dinosaurierwesen unschädlich. Nehmt das Werkzeug bei Position 10 und drückt den Knopf bei Position 11, dann verschwindet die nördliche Wand.

Im "Pod Room" findet Ihr Eure dritte Gefährtin: Schneidet sie aus dem rechten Kokon heraus. Die anderen Gefangenen könnt Ihr natürlich auch befreien!

Der Knopf bei Position 13 läßt die Südwand verschwinden. Anschließend klettert Ihr die Leiter bei Position 14 hoch.



Caves Level 1

Kehrt zu den drei Knöpfen bei Position 3 zurück und drückt alle herunter.

Dann zu Position 15, wo Ihr die Südwand mit Eurer Spitzhacke zerstört (2x zuschlagen!).

Jetzt zu Position 16, wo Ihr die gleiche Prozedur – ebenfalls an der Südwand – dreimal durchführt. Bei Position 17 wird der Knopf gedrückt, und die Westwand öffnet sich bei Position 18.

Laßt Euch anschließend bei Position 19 in die Grube plumpsen!

Caves Level 2

Öffnet die Truhe bei Position 20 und nehmt Euch das "Sapphire Eye".

Nun steuert Position 21 an und drückt den Knopf. Die Tür öffnet sich. Bei Position 22 angekommen, müßt Ihr das "Emerald Eye" in den Drachen im Osten und das "Sapphire Eye" in den Drachen im Norden einsetzen. Es gibt noch eine andere Lösungsmöglichkeit an dieser Stelle, die Ihr aber selbst herausfinden müßt!

Bei Position 22 wendet Ihr Euch nach Osten (tut Ihr das nicht, seid Ihr möglicherweise auf den eben erwähnten eigenen Lösungsweg angewiesen).

Bei Position 28 könnt Ihr einen Knopf drücken, der etwas Ginseng in einer Nische erscheinen lassen wird.

Bei Position 29 braucht Ihr zwei Dolche. Drückt den Knopf, zieht an den Hörnern, drückt erneut den Knopf, öffnet das Schloß, drückt den Knopf, legt einen Dolch in die erschienene Nische, drückt den Knopf, legt den zweiten Dolch in die Nische und drückt wieder den Knopf, um die Westwand verschwinden zu lassen.

Bekämpft die Höhlenmenschen und brecht die Truhe bei Position 30 auf.

Nehmt den "Jewelled Dagger" und befördert mittels "Freeze Spell" die Schriftrolle aus der Truhe. Den Spruch solltet Ihr frühzeitig lernen!

Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe. Bei Position 31 angekommen, werft einen Stein auf den Knopf, um die Grube zu verrücken.

Jetzt könnt Ihr die Treppe heruntergehen.

Caves Level 3

Die Grube im Osten von Position 32 ist eine optische Täuschung – Ihr könnt über sie hinübergehen und die Truhe bei Position 33 öffnen.

Wenn Ihr nicht schon leere

Flaschen besitzt, solltet Ihr Euch bei Position 56 eine nehmen. Insgesamt braucht Ihr drei davon, also sammelt sie ein, wo Ihr sie kriegen könnt!

Wenn Ihr mögt, könnt Ihr den "Iron Key" bei Position 34 nehmen (ich habe allerdings noch nicht herausgefunden, wozu er gut ist).

Bei Position 35 könnt Ihr mittels Knopfdruck eine Nische erscheinen lassen, in der sich ein Dolch und eine Aloe befinden.

Nun weiter zu Position 36. Drückt den Knopf, um eine Öffnung der Wand zu Position 37 zu erhalten. Bei 38 holt Ihr

den "Red Key" aus der Truhe. Bei Position 41 solltet Ihr dann die Treppe heruntergehen.

Caves Level 4

Drückt den Knopf bei 42 und laßt damit die Westwand verschwinden. Weicht dem Feuerball aus! Bei 43 müßt Ihr wieder einmal das Werkzeug einsetzen, um die Wand zu zerstören. Öffnet die Truhe bei 44, und Ihr werdet einen "Bezel Ring" finden. Die Truhe bei 45 enthält eine Armbrust. Bei Position 46 zerstört Ihr die Nordwand mit der Spitzhacke.

Die Platten 47, 48 und 49 müssen wieder beschwert wer-

den, um die Feuerbälle zu stoppen. Ihr könnt nun den Knopf bei Position 50 drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld erscheinen zu lassen.

Geht bei Position 51 die Treppe hinauf.

Cave Level 3

Geht zum Nest von Draracle (Position 52). Klickt auf den Bogengang und legt den "Jewelled Dagger" auf den Altar. Geht nun zurück zu Draracle und besorgt Euch die Schriftrolle mit dem Rätsel. Nun die Treppe hinauf zu Position 53. Jetzt könnt Ihr nicht mehr zurück in diese Höhlen.

Caves Level 2

Bei 54 die Treppen hinaufgehen.

Caves Level 1

Zieht an den Hörnern bei Position 55, bis sich die Westwand auftut. Dann verlaßt diesen Platz.

Northland Forest

Kämpft mit den Orks, die vor der Höhle des Draracle lauern. Dann sprecht Ihr mit Timothy, der im Sterben liegt.

Am "Lake Dread" werdet Ihr mit dem Boot nach Opinwood übersetzen, wo Ihr Victor findet.

Opinwood

Geht zum Sumpf.

Gorka Swamp

Bei Position 1 solltet Ihr ein wenig Sumpfwasser in eine Eurer Flaschen abfüllen (eine der Ingredienzien für den Heiltrank, der Richard kurieren kann).

Bei 2 findet Ihr einen Ring in einer Truhe.

Um weitere Zutaten für Euren Zaubertrank zu bekommen, müßt Ihr nun den Medizinmann aufsuchen und ihm die Rätselschiftrolle zeigen. Laßt Euch zumindest über das "Powder of Your Mother" aufklären.

Die nächste Station ist der "Gorka Chieftain". Wenn er Euch fragt, was Ihr für den "Ruby of Truth" einzutauschen bereit seid, bietet ihm alles an! Er wird sich für den "Ceremonial Bronze Helmet" entscheiden und das Geschäft ist gemacht. (Nebenbei bemerkt: Die Matschlöcher im Sumpf könnt Ihr ignorieren, wenn Ihr in deren Nähe den "Freeze Spell" einsetzt.)

Den Helm, den Ihr dem Chieftain angeboten habt, findet Ihr in der Nähe von Position 3. Bevor Ihr ihn jedoch nehmen

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschrei-

ben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfall-eimer.

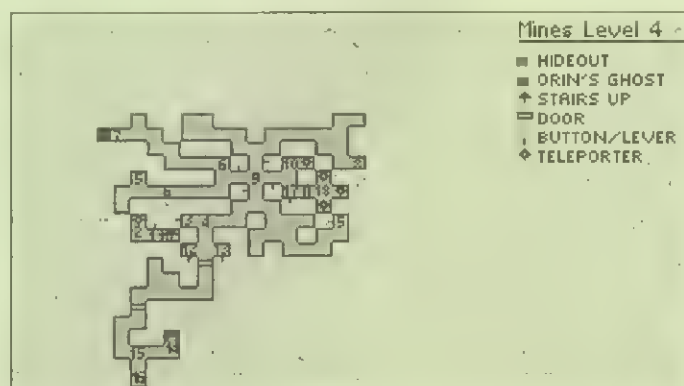
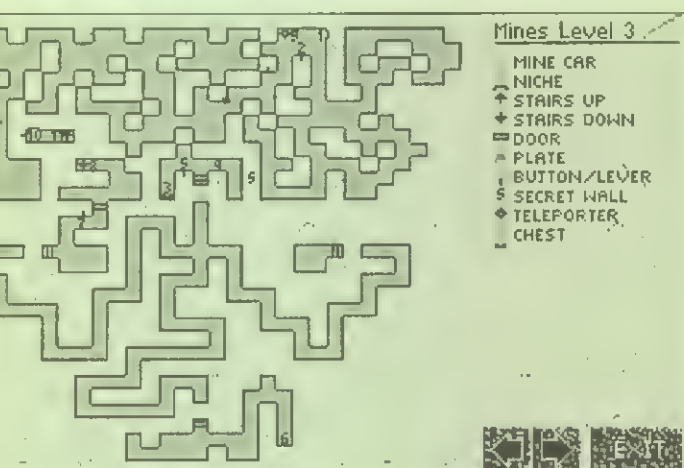
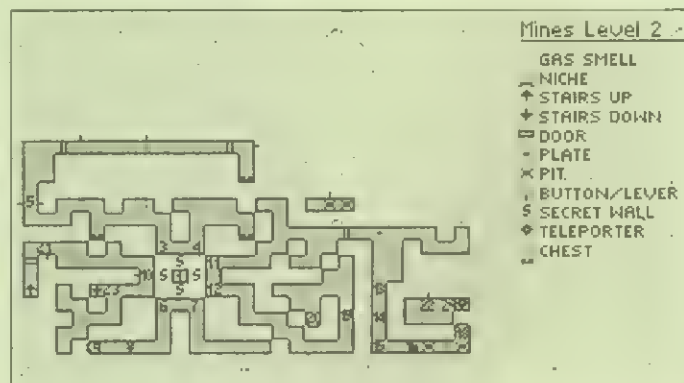
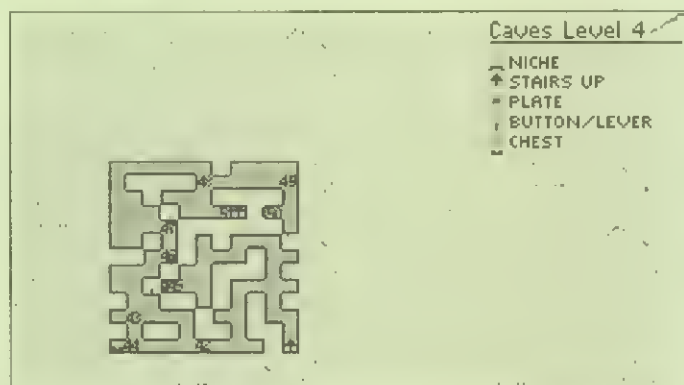
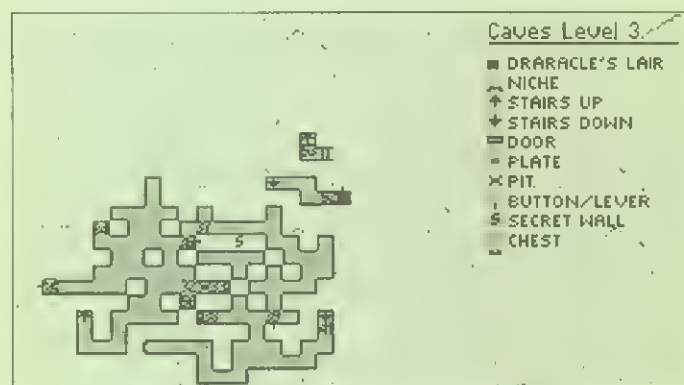
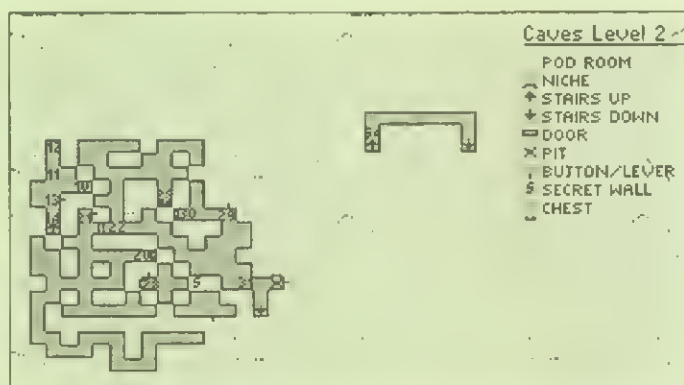
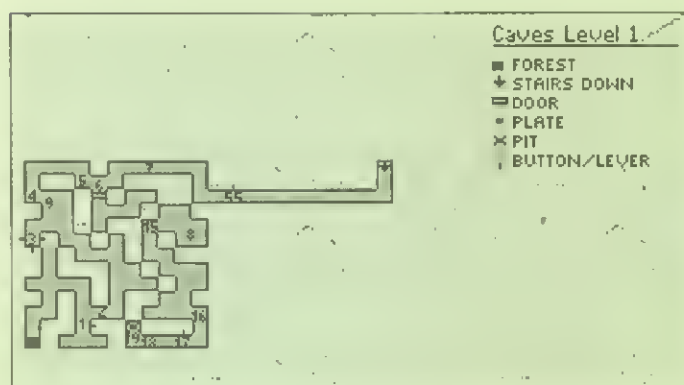
Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**



könnt, müßt Ihr noch das Monster unschädlich machen, das ihn bewacht.

Nun geht zurück zu "Gorka Chieftain" und übergibt ihm den Helm.

Mit dem "Ruby of Truth" in Eurem Besitz geht es nun Gott sei Dank zurück nach Opinwood.

Opinwood

Einer Eurer Charaktere sollte den "Ruby of Truth" tragen, wenn Ihr den Wagen von Droek besucht. Er wird Euch nun Glauben schenken.

Sprecht mit Dawn. Sie wird Euch einen Schlüssel geben – einen von vier, die notwendig sind, um King Richard zu be-

freien. Außerdem schenkt sie Euch ein paar leere Gefäße für Eure Elixier-Zutaten, die Ihr tunlichst behalten solltet – Ihr werdet sie noch brauchen.

Nun verläßt diesen Ort und geht zu den "Urbish Mines".

(Achtung: Wenn Ihr bereits in den Mines wart, bevor Ihr mit Dawn gesprochen habt, hat sie Euch schon den – sehr wichtigen – "Vaelans Cube" gegeben.)

Urbish Mines

Noch seid Ihr nicht bereit, in die Mines zu gehen! Geht schnurstracks durch und öffnet auf keinen Fall die Tür – der Larkhon wird Euch sonst mit Sicherheit töten!

Upper Opinwood

Benutzt jeweils eine Flasche mit den Hornissennestern, die mit Nr.1 gekennzeichnet sind. Der Honig der Hornissen ist die

zweite Zutat, die Ihr für Richards Heiltrank benötigt.

Öffnet die Truhe bei Position 3 (mit Gewalt oder auf die sanfte Tour) und entnehmt die Armbrust "Valkyrie", die Feuerbälle schießen kann.

Bei 3 befindet sich ebenfalls eine Truhe, die ein Jadehalsband enthält.

Auch die Truhe Position 4 enthält eine nette Überraschung: einen grünen Schädel, den man mitnehmen sollte.

Danach kehrt Ihr zu den Minen zurück.

Urbish Mining Co.

Nun dürft Ihr die Tür öffnen! Um den Larkhon außer Gefecht zu setzen, benötigt Ihr den grünen Schädel. Falls Euch zwischendurch die Magie ausgeht, verläßt die Höhle und kehrt wieder zurück (kann durchaus mehrmals passieren).

Nachdem das Kapitel Larkhon abgehakt ist, steigt Ihr die Treppen bei Position 2 hinunter und unterhaltet Euch mit dem Angestellten bei 3. Bevor Ihr diesen Bildschirm verläßt, nehmt den Pickel zu seiner Linken und bemächtigt Euch des schweren Schlegels aus der Nische bei Position 4.

Um die Tür bei 5 zu öffnen, muß man die andere nördliche Tür schließen (man kann sie nicht beide zugleich offenlassen).

Öffnet die Truhe bei 6 und nehmt den "Silver Key". Dann die Treppe hinunter bei Position 7.

Mines Level 1

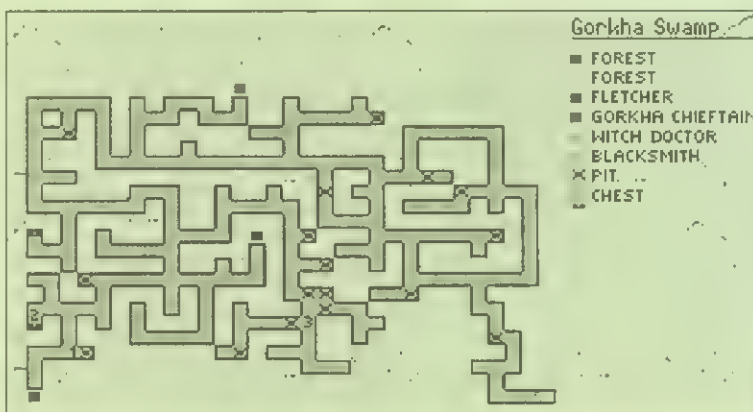
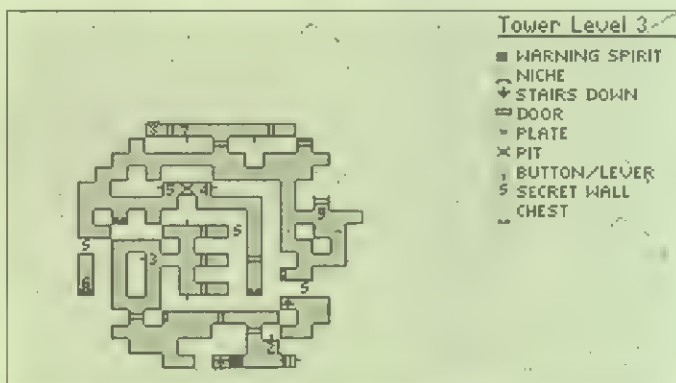
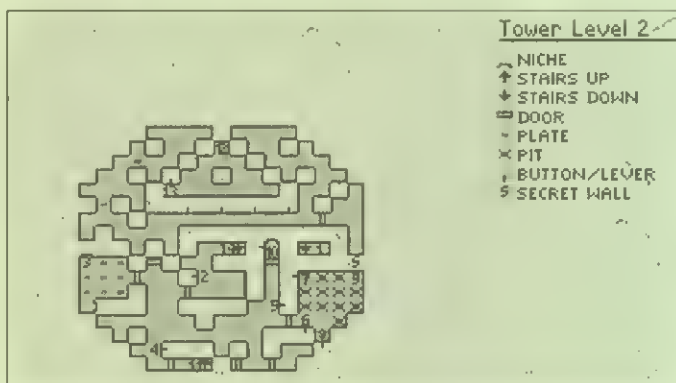
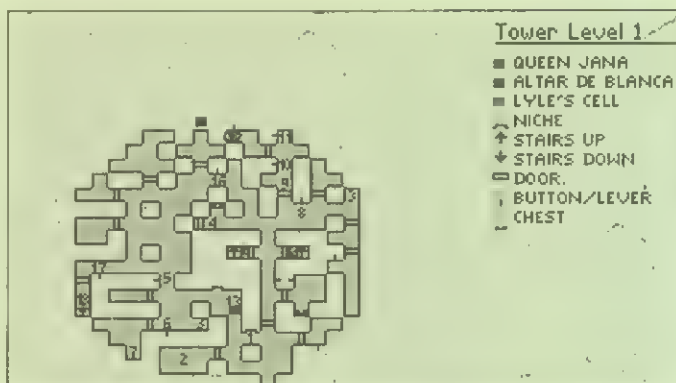
Nun könnt Ihr den "Silver Key" benutzen: Öffnet mit ihm das Schloß bei Position 1! Bei 2 müßt Ihr das Rad ganz im Norden einmal herumdrehen. Wenn Ihr nun den Knopf bei 8 drückt, erscheint ein Teleporter und eine Grube. (Dreht Ihr am südlichen Rad und drückt dann den Knopf, werdet Ihr zum "Office Level" zurückteleportiert, während nach dem Drehen beider Räder nur die Grube erscheint).

Begeht Euch nun in den Teleporter.

Mines Level 2

Der Teleporter bringt Euch zu Position 1, wo Ihr die Knöpfe 3 und 4 drücken müßt, um die nördliche Wand zu beseitigen.

Hier gibt es nur Dinge, die nicht absolut notwendig für den Fortgang des Spieles sind (mit den Rädern verfährt man wie folgt: erst am linken dre-



VERKOSOF

	PC	AMIGA
1869	DV 80.98	67.95
Aces over Europe	DV 80.98	—
Aces of Pacific	DA 67.95	—
ATAC	DA 87.75	—
B-17 Flying Fortress	DA 94.49	67.95
Battle Isle + Disk 1	DA 74.48	67.95
Betrayal at Kronder	DV 80.98	—
Bundesliga Manager P.	DV 67.95	67.95
Civilisation	DV 94.49	77.60
Comanche	DV 87.75	—
Das Schwarze Auge	DV 80.98	74.48
Day of the Tentacle	DV 87.75	—
Der Patrizier	DV 80.98	67.95
Desert Strike	DA —	55.97
DUNE II	DV 62.98	—
Hockey Manager	DV 80.98	74.48
Eye of the Beholder 3	DV 80.98	—
F15 Strike Eagle 3	DA 94.49	—
F-117 A Nighthawk	DA 94.49	67.95
Flashback	DV 67.95	62.98
Flugsimulator 5.0	DV 107.99	—
Formula One GP	DA 94.49	77.60
Goblins 1	DV 62.98	62.98
Goblins 2	DV 87.75	67.95
Gunship 2000	DA 94.49	67.95
History Line 1914-18	DV 80.98	80.98
Humans	DA 55.97	55.97
Inca	DV 94.49	—
Indiana Jones 4	DV 87.75	80.98
Jurassic Park (Dino Pa)	DV 67.95	55.97
Lands of Lore *	DV 67.95	—
Leg. of Kyandia	DV 74.48	74.48
Lemmings 2	DA 80.98	62.98
Links 386 Pro	DA 94.49	—
Links Banff Springs	EA 44.18	—
Links Belfry Wharfedale	BA 44.18	—
Links Imbisbrook Copp.	EA 44.18	—
Lure of the Temptress	DV 62.98	55.97
Mad News *	DV 80.98	67.95
Monkey Island 2	DV 80.98	80.98
Pinball Dreams	DA 62.98	—
Pinball Fantasies	DA —	55.97
Pirates Gold	DV 94.49	—
Prince of Persia 2	DA 67.95	—
Railroad Tycoon Deluxe	DA 80.98	—
Sim City Deluxe	DA 80.98	80.98
Sensible Soccer 92/93	DV 55.97	48.88
Sherlock Holmes	DV 80.98	—
Strike Commander	DA 87.75	—
Syndicate	DV 80.98	62.98
Tako a Break Pinball W.	DV 62.98	—
Tank Force 1942	DA 94.49	—
The Games - Winter	DA 62.98	62.98
The Legacy	DV 94.49	—
The Lost Vikings	DV 80.98	67.95
Ultima 7 Teil 2	DA 80.98	—
Ultima Underworld II	DA 74.48	—
Walo's Voyage	DV 74.48	—
Willy Beamish	DV 67.95	—
Wing Commander 1	DA 44.18	80.98
Wing Comm. 1 Deluxe	DA 87.75	—
Wing Commander 2	DV 80.98	—
Wizardry 7 - Crusaders	DV 87.75	—
X-Wing	DA 87.75	—
ZOO	DA 55.97	48.88

Video-Games

	Game Boy
Adams Family	US 41.60
Battletoads 2	US 59.80
Mystic Quest	DT 67.60
Parodius	DT 70.85
Spiderman 2	US 42.90
Star Trek Next Gen.	US 62.40
World Cup	DT 45.50
Zelda III	US 68.90

	SuperNes
Bubay	DT 124.38
Parodius	DT 117.50
Sonic the Hedgehog 2	DT 85.80
Starwing	DT 117.50
Streetfighter 2	DT 94.38
Super Star Wars	US 111.25
Tiny Toons	DT 117.50
Zelda III	DT 94.38

	Mega Drive
Flashback (RGB)	US 122.20
Jungle Strike	DT 111.80
NHLPA Hockey 93	DT 111.80
PGA Tour Golf 2	US 115.70
Sonic the Hedgehog 2	DT 85.80
Street of Rage 2	DT 92.30
Tiny Toons	DT 93.21
Thunder Force 4	DT 102.70
Warzone	US 62.40

Wellere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

DV, DT = Deutsche - US = Amerikanische - Version

DA = Deutsche - EA = Englische - Anleitung

Druck und Preisirrtümer vorbehalten. Bei Videogames

übernehmen wir keinerlei Gewähr für die Kompatibilität der Systeme, Umtausch ausgeschlossen.

Versandkosten 9,50 DM + NN.

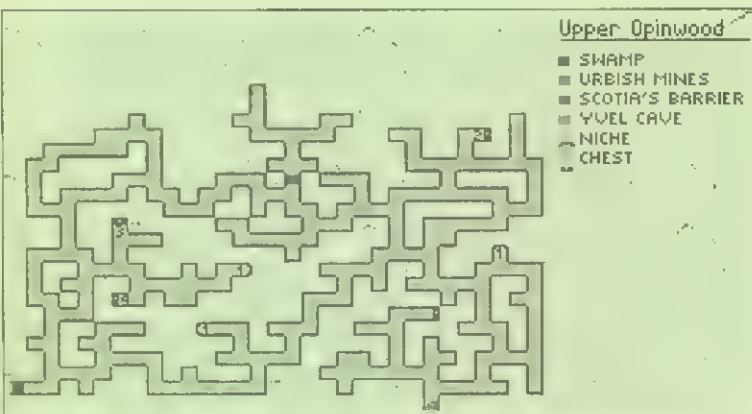
Bestellannahme: Mo-Do 10 - 22.00 Uhr - 15.00

So 12 - 19.00, außerh. d. Zeiten Anrufbeantworter

Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g

21244 Buchholz / Nh.



hen, dann an dem rechten und zuletzt an dem in der Mitte).

Knöpfe bei 6 und 7 drücken und die Südwände verschwinden. Beschwört nun Platte 8 und holt Euch den "Mine Key 4" aus der Nische. Diesen könnt Ihr bei Position 10 benutzen, um die westlichen Wände verschwinden zu lassen.

Momentan könnt Ihr hier nichts Wichtiges tun. Drückt den Knopf bei 11, um die Ostwand zu öffnen. Wenn Ihr durch die Tür geht, schließt sie sich hinter Euch. Beschwört nun die Platte Nr. 13. Platte 14 muß betreten und beschwört werden, während man auf Platte 15 einen Gegenstand werfen muß. Platte Nr. 16 kann dann wieder normal beschwört werden.

Laßt Euch einmal treffen, bevor Ihr den "Wand of Fireballs" aus der Nische bei Position 18 holt. Die Tür öffnet sich nun. Auf dem Weg zurück werdet Ihr noch einmal ein wenig angebrutzelt.

Jetzt könnt Ihr den Knopf bei 12 drücken. Benutzt den "Wand of Fireballs" oder den entsprechenden Spruch, um Feuerbälle auf Position 19 zu lenken. (Ihr solltet zwei Felder entfernt sein, damit Euch nichts passiert).

Der "Mine Key 5" wartet in einer Nische bei 20 auf Euch und kommt gerade recht, um mit ihm das Schloß bei 21 zu

öffnen. Nachdem das vollbracht ist, geht Ihr die Treppen hinauf.

Mines Level 1

Ein sehr eigenartiger Ort...

Bei Position 3 könnt Ihr den "Mine Key 2" bekommen. Geht dann durch die geheime Wand bei 4 – sie wird sich hinter Euch schließen. Um sie wieder zu öffnen, müßt Ihr einen "Mine Key 2" im Schloß bei Position 5 benutzen. Dreht dann am Rad bei 6 und holt Euch einen neuen Schlüssel aus der Nische bei 7. Laßt Euch in die Grube fallen!

Mines Level 2

Die Platte bei 22 muß beschwört werden. Dann solltet Ihr den Knopf in der Nordwand betätigen und den Teleporter bei 24 benutzen.

Urbish Mining Co.

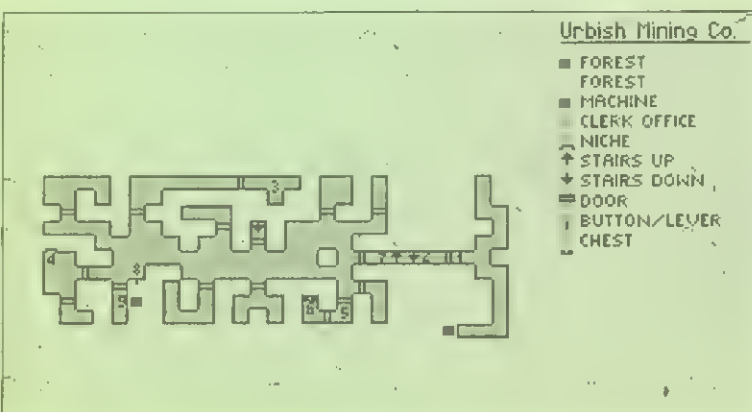
Geht bei Position 7 die Treppen hinunter.

Mines Level 1

Dreht an den Rädern bei Position 2 (Richtung ist egal) und drückt den Knopf bei 8. Laßt Euch in die Grube im Norden fallen.

Mines Level 2

Entweder Ihr laßt Euch in das Loch fallen, das zwei Schritte nach Osten liegt, oder Ihr drückt den Knopf an der Ostwand der sich zwei Schritte nach Osten befindet.



Mines Level 3

Holt Euch den "Silver Key" aus der Nische bei Position 1 und öffnet damit das Schloß bei Position 2, um damit die Wand zu öffnen.

Öffnet die Kiste bei 3 und entnehmt Ihr das "Gold Jewel", mit dem Ihr das Schloß bei Position 4 öffnen könnt.

Bei Position 5 betätigt Ihr die Hebel und fahrt in einer Lore weiter.

Auf dem Weg zu Position 6 müßt Ihr einige Knöpfe drücken. Dort angekommen, benutzt Ihr den Pickel an der Südwand, um einen Klumpen Kohle herauszuhauen. Nun zurück in die Lore. Bewegt den linken Hebel nach unten und den rechten nach oben. Öffnet das Schloß bei 7, um die Tür zu öffnen, dann geht die Treppe bei 8 hinunter.

und erhaltet einen "Rusty Key".

Geht zu Position 8 und durchsucht die Knochen zweimal.

Die "Note" benötigt Ihr nicht, aber der "gear" ist wichtig.

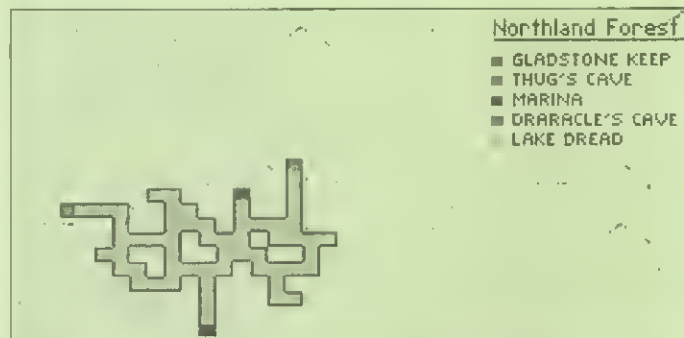
Bei Position 10 geht Ihr dann in den Teleporter und klettert bei 11 die Treppen hoch.

Mines Level 3

Benutzt den Teleporter bei 9.

Urbish Mining Co

Öffnet das Schloß bei Position 8 – die Tür öffnet sich und Ihr steht vor einer Maschine (Position 9). Hier könnt Ihr nun das Zahnrad am großen Rad befestigen. Öffnet nun das Gitter, legt ein wenig Kohle hinein und schließt ihn wieder. Zieht den oberen Hebel und geht die Treppen bei 7 hinunter.



Mines Level 4

Bei 1 findet Ihr einen Knopf, der einen Teleporter bei Position 2 erscheinen läßt. Den Knopf an der Westwand bei 3 drücken – das legt den Feuerballwerfer lahm.

Bei 5 solltet Ihr zumindest eines der Steinmonster besiegen und Euch einen "Bloodstone" erkämpfen – die dritte Zutat für den Heiltrank!

Bei Position 9 befindet sich ein "spinner", den man mit Hilfe der vier Räder "entschärft" kann. Benutzt nun die Spitzhacke, um die Steine bei 6 zu entfernen. Bei Position 7 klickt Ihr die Knochen an, und sie erwachen zu neuem Leben. Wenn sie wieder in sich zusammenfallen, klickt Ihr die rechte Seite der Knochen an

Mines Level 1

Dreht das nördliche Rad nach oben und drückt den Knopf bei 8. Nun könnt Ihr den Teleporter betreten.

Mines Level 2

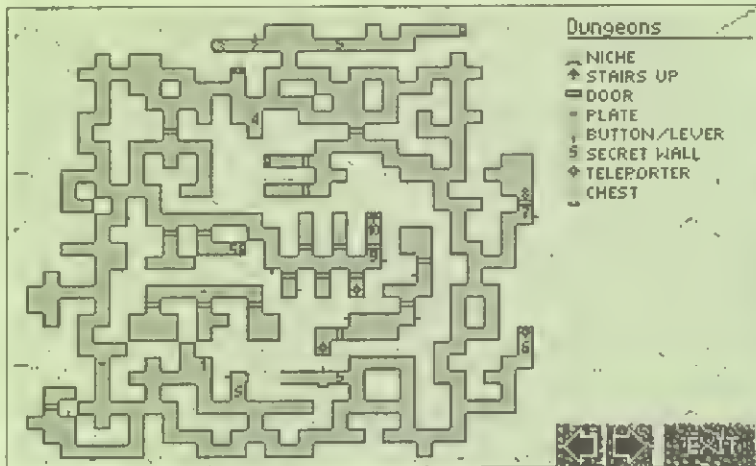
Das Wasser ist jetzt gesunken. – Ihr könnt die Treppe bei Position 23 heruntergehen.

Mines Level 3

Drückt den Knopf an der westlichen Wand bei Position 10 und nehmt den "Shiney Key" aus der Nische, die in der Nordwand erscheint. Geht bei Position 11 die Treppe hinauf.

Mines Level 2

Jetzt die Treppe hoch bei Position 21.



Mines Level 2
Laßt Euch hier in die Grube bei 7 fallen.

Mines Level 2
Benutzt den Teleporter bei 24.

Urbish Mining Co.
Bei Position 7: Treppe hinuntergehen.

Mines Level 1
Laßt Euch in die Grube bei 8 fallen.

Mines Level 2
Diesmal müßt Ihr Euch zur Abwechslung in die Grube im Osten plumpsen lassen.

Mines Level 3
Bei Position 5 muß man den linken Hebel nach unten drücken, den rechten nach oben. Dann geht es die Treppen bei 8 hinunter.

Mines Level 4
Benutzt den Teleporter bei 2 und öffnet mit dem "Shiney Key" das Schloß bei Position 12. Das Schloß bei 13 läßt sich mit dem "Rusty Key" aufmachen. Wenn beide Schlösser "geknackt" sind, öffnet sich die Tür. Bei Position 14 unterhält Ihr Euch mit Paulson. Nehmt seinen Schlüssel (d.h. die Pyramide, die er erscheinen läßt), bevor Ihr diesen Bildschirm verläßt. Mit Eurer um Paulson vergrößerten Party schaut Ihr nun bei Position 15 auf die Südwand – es erscheint ein Knopf, den Ihr drücken solltet, um die Wand verschwinden zu lassen.

Aus Paulsons Ausrüstung bei 16 solltet Ihr auf

jeden Fall den "Mine Key 4" und – noch wichtiger – "Vaelan's Cube" aussuchen. Den "Mine Key" benötigt Ihr für das Schloß bei 17.

Anschließend benutzt Ihr den am weitesten nördlich liegenden Teleporter bei 18, um zum obersten Level zurückzukommen.

Urbish Mining Co.
Geht die Treppe hoch nach "Upper Opinwood".

Upper Opinwood
Geht zum "Scotia's Barrier" und benutzt drei Mal "Vaelan's Cube", um den Zauber zu lösen. Betretet nun "Yvel Woods".

Yvel Woods
Nachdem Ihr "Vaelan's Cube" benutzt habt, wird er sich auflösen. Es gibt allerdings noch eine andere "barrier" zu überwinden, für die Ihr einen anderen "Cube" benötigt. Den bekommt Ihr, wenn Ihr einen der riesigen Orks bei Position 1 erledigt. Macht die zweite Barriere unschädlich und betretet Yvel.

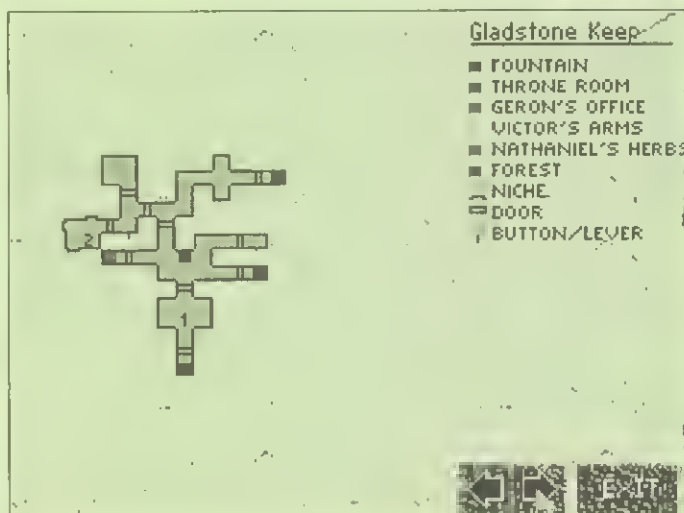
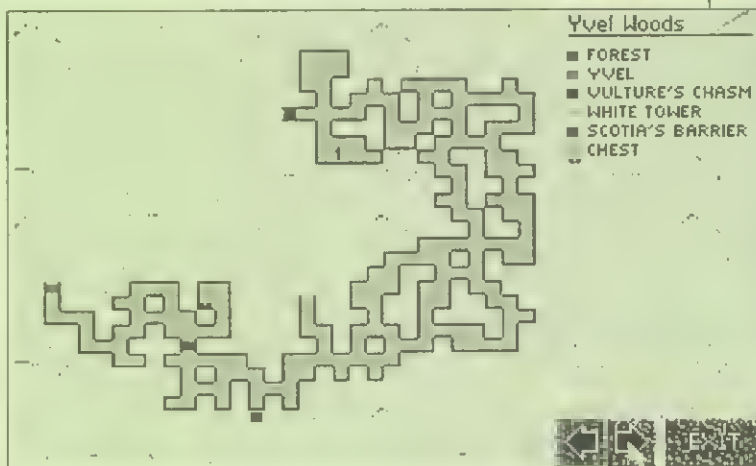
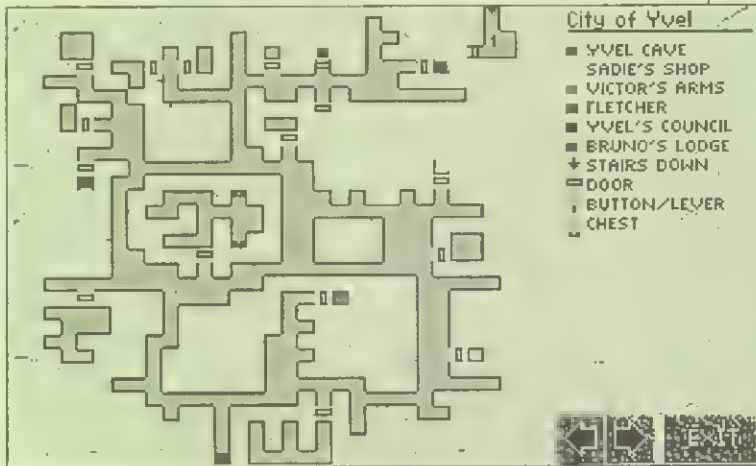
Yvel
Betretet Sadies Shop. Wenn Ihr den Rätselspruch mittlerweile habt entziffern lassen (wenigstens die Passage über das "Powder of Your Mother"), wird sie Euch die letzte Zutat zu Eurem Trank aushändigen: "Mother of Earth".

Ihr könnt auch in Victor's Shop einkaufen gehen – aber hier gibt es nichts von Bedeutung.

Keht nun zurück in die "Yvel Woods".

Yvel Woods
Geht zum "White Tower".

White Tower Level 1
Nachdem Ihr eine der Amazonen bei Position 2 besiegt



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places 1 & 2 !!!	Hock	Quest for Glory 3
Alone in the Dark	Indiana Jones 3 & 4	Return of the Phantom
Amazon	Ishtar 1 & 2	Rex Nebular
Amberstar	Immortal, the	Ringworld
Beitrag zu Kronen	Kathedrale, die	Robin Hood Adventure
Blue Force	King's Quest 5 & 6	Shadow of the Comet
Buck Rogers 2	Lands of Lore	Sherlock Holmes
Cruise for a Corpse	Laura Bow 2	Shining in the Darkness (MD)
Curse of Enchantia	Legacy	Space Quest 4 & 5
Darkseed	Legend 1 & 2	Spirit of Adventure
Das schwarze Auge (25 DM)	Legend of Kyrandia	Star Trek Adventure
Daughter of Serpents	Legends of Valour	Treasures of the sav. Frontier
Day of the Tentakel	Loom	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Dungeon Master	Lure of the Temptress	Ultima 7 2. Teil
Eco Quest 1 & 2	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultimate Underworld 1 & 2
Elvira 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Eternam	Obitus	Warriors of the eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1, 2 & 3	Peppers Adventure in Time	Waxworks
Fate - Gates of Dawn	Planet 9 from outer Space	Ween
Challenge of the 5 Realms !	Police Quest 3	Wizardry 6 & 7
Heimfall	Prophecy of the Shadow	Freddy Pharkas

Preise für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Postkosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardstrasse 2, 10557 Berlin, Tel.: 030/391 84 95. Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anruf.

habt, dürft Ihr Euch einen "Mystic Key" nehmen. Um die Würmer abzuhalten, müßt Ihr die Gitter bei den Positionen 3 schließen.

Falls Ihr Euch bei 4 gefangen findet, liegt das daran, daß bei geöffneter Tür eine Wand erscheint. Schließt einfach die Tür und die Sache ist geritzt!

Das Schloß bei 5 könnt Ihr knacken, falls Ihr Lust dazu verspürt, hinter der Tür werdet Ihr allerdings nichts finden.

Bei Position 6 benutzt Ihr den "Mystic Key" von 2, um die Tür zu öffnen. Bei Position 7 findet Ihr einen weiteren Schlüssel dieser Art, den Ihr zum gleichen Zwecke bei 8 einsetzen könnt.

Bei den Amazonen (Position 9) gibt es einen weiteren "Mystic Key", den Ihr bei Position 10 einsetzt, nachdem Ihr den Knopf gedrückt habt. Nun wird sich die Zellentür öffnen und Ihr könnt Lyle aus seiner Gefangenschaft befreien.

Drückt dann den Knopf bei 12 und eine Nische erscheint, in der ein "Amber Ring" liegt. Dieses Schmuckstück legt Ihr in die entsprechende Nische bei 1.

Bei Position 13 habt Ihr die Aufgabe, Queen Jana zu besiegen, um auf diese Weise einen "Mystic Key" zu erhalten.

Danach macht Ihr Euch auf den Weg zur Treppe bei 14 und steigt hinauf.

White Tower Level 2

Bei 1 wartet ein "Mystic Key" auf Euch. Dann wieder die Treppe hinunter.

White Tower Level 1

Bei Position 15: Treppe hin-
aufgehen.

White Tower Level 2

Der "Mystic Key" von Position 1 findet bei 2 Verwendung. Einen weiteren von dieser Sorte findet Ihr in der Nische bei Position 3 (Vorsicht: Weicht den Feuerbällen rechtzeitig aus!). Das Schloß bei 5 müßt Ihr knacken, damit Ihr die Tür öffnen könnt. Nun hat der

"Mystic Key" von 13 seinen großen Einsatz: Er öffnet Euch die Tür bei Position 6 und Ihr könnt Euch daranmachen, die Gruben zu überschreiten.

Einige der Gruben sind real, die anderen nur Illusion.

Wenn Ihr bei Position 7 angelangt seid, hebt Ihr den "Mystic Key", der auf der Grube liegt, auf und drückt den Knopf an der Wand. Zurück solltet Ihr den gleichen Weg nehmen. Nun ist eine der Gruben verschwunden.

Die Grube im Vordergrund von Position 8 ist Illusion. Betätigt den Knopf bei Position 8, um die Grube bei 9 verschwinden zu lassen.

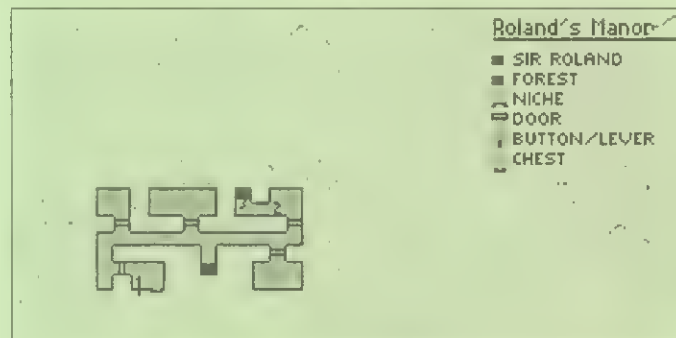
Bei 10 angekommen, solltet Ihr die Tür hinter Euch schließen, den Knopf in der

den "Mystic Key" von Position 1, um die Tür bei 2 zu öffnen. Dann drückt Ihr den Knopf bei Position 3, um die östliche Wand verschwinden zu lassen, öffnet die Tür, die am weitesten nördlich liegt und geht durch sie hindurch.

Nun drückt den Knopf bei Position 4 und werft einen Gegenstand auf den Knopf bei 5 – diese beiden Vorgänge schließen die Grube.

Solltet Ihr trotzdem hereinfallen, werdet Ihr bei Position 12, Level 2, wieder auftauchen.

Nun geht durch die Wand zu Position 6, öffnet die Truhe und nehmt den "Mystic Key" in Euren Besitz. Bei 7 benutzt Ihr den "Mystic Key" von Position 7, Level 2, um die Tür zu öffnen.



Westwand drücken und einen neuen "Mystic Key" aus der Nische nehmen. Mit dem alten Schlüssel (den von Position 3 nämlich) öffnet Ihr nun die Tür bei 4 und geht die Treppe bei 11 hinauf.

Solltet Ihr in Level 3 in eine Grube gestolpert sein, taucht Ihr automatisch bei Position 12 wieder auf und seht Euch nun mit einem Minotaurus konfrontiert, der Euch Böses will.

Kämpf gegen ihn und nehmt sein Horn, das Ihr bei 13 verwenden könnt, um einen Weg nach draußen zu finden.

White Tower Level 3

Öffnet die Tür bei Position 1. Drückt den Knopf auf dem Boden und nehmt den "Mystic Key" aus der Nische. Benutzt

Bei 8 wartet ein "Ivory Key" auf Euch. Anschließend geht Ihr zur Treppe bei Position 10.

Die "You Have No Faith"-Tür kann überwunden werden, wenn Ihr den entsprechenden Schmelztiegel habt. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Truhen, die beide "mittelprächtige" Schätze enthalten.

White Tower Level 2

Hier müßt Ihr lediglich die Treppen bei 14 hinuntergehen.

White Tower Level 1

Die Tür bei Position 16 läßt sich mit dem "Mystic Key" von Position 10, Level 2, öffnen. Geht nun zu 17 und öffnet die Tür mit dem "Ivory Key". Anschließend steigt bei 18 die Treppen hinunter.

Tower Sub-Level

Hier wartet ein Rätsel auf Euch, das aber recht leicht zu knacken ist:

Nehmt die vier Objekte und legt jeweils eines in die entsprechende Nische (die Gegenstände kann man sich später wieder holen – und zwar aus der Nische bei 5.)

Die Lösung des Rätsels setzt den Teleporter außer Kraft. Benutzt nun den "Mystic Key" von Position 6, Level 3, um die Tür bei 2 zu öffnen.

Sprecht mit der alten Frau und überwindet die Kopierschutzabfrage. Jetzt könnt Ihr den "Crucible of Faith" von Ihr bekommen.

Geht die Treppen bei 4 hinauf.

White Tower Level 1

Geht zum "Altar de Blanca" und setzt den "Crucible of Faith" auf den Hals. Jetzt füllt Ihr die vier Ingredienzien des Elixiers in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, "Mother of Earth" und den "Bloodstone". Nehmt den Kopf und verlaßt den "White Tower".

Yvel Woods

Geht nach Yvel.

Yvel

Geht zum Rat von Yvel und spricht mit Geron. Er wird Euch auffordern, Dawn zu finden. Also kehrt Ihr zurück in den Wald.

Yvel Woods

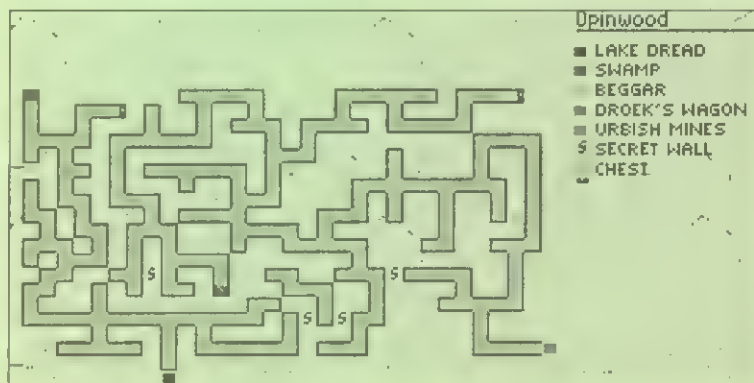
Macht Euch auf den Weg nach Opinwood. Bevor Ihr dort ankommt, wird Dawn sich Euch anschließen und ihren Schlüssel zurückfordern.

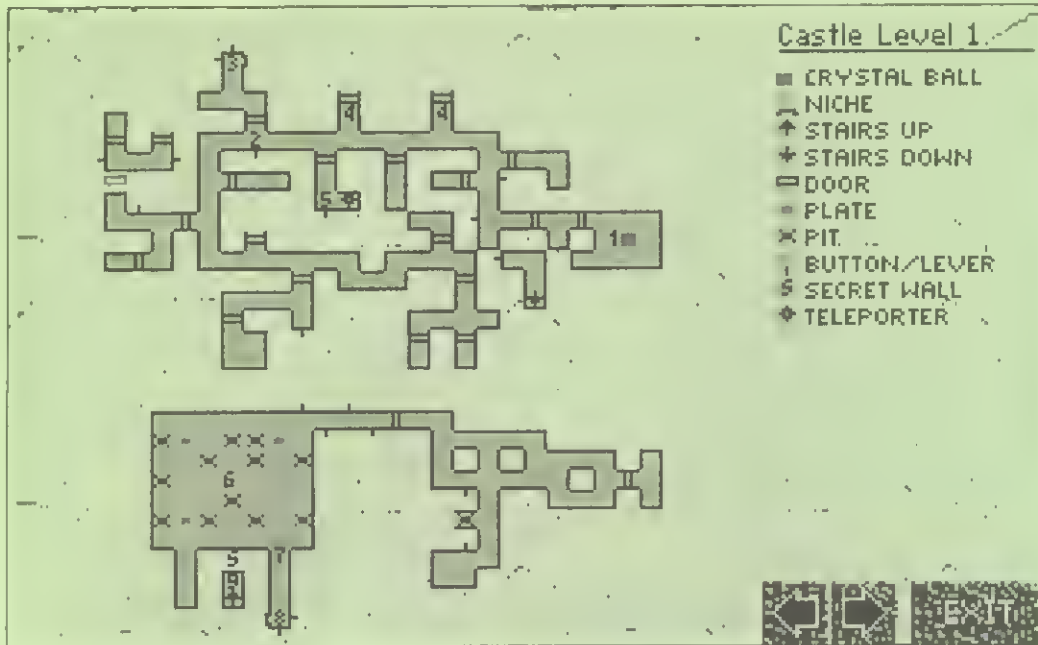
Geht ihn nicht heraus – sie ist in Wirklichkeit Scotia! Bekämpf die Eidechse und kehrt nach Yvel zurück.

Yvel

Im Rat von Yvel wir Geron Euch darüber informieren, daß die Stadt angegriffen wird.

Ihr müßt nun gegen die Ritter und die Orks antreten, bis Ihr





Hörner hört, die die Orks zum Rückzug auffordern.

Geht anschließend zu "Bruno's Lodge" und schlüpft durch die Hintertür, die nun offen ist.

Bekämpft die Orks und drückt den Knopf bei Position 1.

Geht die Treppen hinunter in die "Catwalk Caverns".

Catwalk Caverns

Hinweis: Den Lichtpunkten kann man mit dem "Spark-Spell" beikommen!

Geht zu Position 1 und besiegt Commander Fendorn. Dann holt Ihr Euch Gerons Schlüssel, die Statuette und den "Dark Gauntlet". Die Statuette setzt Ihr auf den Sockel bei 2.

Benutzt den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck an der Westwand bei 3. Dasselbe solltet Ihr bei Position 4 tun.

Im Raum bei 5 angekommen, solltet Ihr den Knopf drücken, um die Grube unschädlich zu machen. Dann bewegt Ihr Euch zu der Stelle, wo die Grube war und drückt den nächsten erreichbaren Knopf. Das wiederholt Ihr so lange, bis alle Knöpfe gedrückt sind und Euer Weg frei ist.

Bei Position 6 müßt Ihr auf die Bodenplatte treten, um die vor Euch liegende Tür zu öffnen.

Bei 7 wendet Ihr wieder den "Dark Gauntlet" an, um die Tür im Westen aufzumachen.

Betretet nun den Teleporter bei 8 und beschwert die Platte 9 mit drei Gegenständen. Drückt den Knopf bei 12 und geht in den Teleporter bei 11. Nun wieder drei Gegenstände auf Platte 14 plazieren und in den Teleporter bei 23 gehen.

Ihr könnt jetzt den Schalter bei Position 15 benutzen, um die hintere Tür zu öffnen. Knackt die Truhe bei 16 und entnehmt ihr den "Yellow Key". Benutzt wieder den "Dark Gauntlet" mit dem Handabdruck, bis sich die Tür öffnet.

Geht anschließend den Weg wieder zurück.

Bei 18 kommt der "Yellow Key" zum Einsatz.

Zurück zu Position 4, wo sich an der Nordwand ein weiterer Handabdruck befindet, der nur auf den "Dark Gauntlet" wartet.

Geht durch das Labyrinth aus Geheimwänden: ABCD.

Bei 20 könnt Ihr die Tür erneut mit dem "Dark Gauntlet" öffnen.

Wenn Ihr in dem Raum bei 20 einen Eurer Gegner besiegt habt, erhaltet Ihr den "Blue Key", der in die Truhe bei 22 paßt. In dieser befindet sich wiederum ein "Small Key".

Um zurückzugelangen, geht durch die Geheimwand und schließt das Schloß bei 19 mit dem "Small Key" auf. Geht durch die sich öffnende Tür.

Ihr werdet nun aufgefordert, eine der beiden Rassen zu vernichten. Die "Knowles" sind einfacher zu besiegen, also solltet Ihr den nördlichen Teleporter nehmen.

Dungeons

Bei 1 erhaltet Ihr einen "Copper Key". Bei Position 2 solltet Ihr den Knopf drücken, um die Wand verschwinden zu lassen. Dann könnt Ihr "Nathaniel's Key" aus der Nische bei 3 nehmen.

Jetzt gibt es bei Position 4 einen "Gold Key" zu holen.

Öffnet dann die Kiste bei 5. Ihr erhaltet einen Diamanten,

mit dem Ihr Dawn befreien könnt.

Der Teleporter bei 6 bringt Euch zurück in die "Catwalk Caverns", falls Ihr das wollt.

Bei 7 könnt Ihr den "Copper Key" benutzen, um die Tür zu öffnen.

Wenn Ihr bis zu diesem Zeitpunkt brav alle Gegner im Dungeon besiegt habt, werdet Ihr belohnt: Extra-Ausrüstungsgegenstände und Skills werden verteilt! Einfacher ist es jedoch, die drei Wesen direkt anzugreifen. Sie sind leicht zu besiegen und sparen Euch eine Menge Zeit.

Nachdem Ihr den Kampf erfolgreich überstanden habt, nehmt Ihr den "Knowles Key", "Vaelan's Cube" und geht zu Position 10.

Castle Cimmeria Level 1:

Hinweis: Die Gitter bei Position 4 lassen sich durch hindurchschießen öffnen, und Ihr bekommt auf diese Weise eine gute Extrawaffe.

Bei 1 könnt Ihr den Diamanten an einer Kristallkugel benutzen, um Dawn zu befreien – das ist allerdings nicht absolut notwendig.

Bei 2 ist Euch der Weg von beiden Seiten abgeschnitten. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr an der Lasche ziehen, die sich an der Südwand befindet.

Bei Position 3 drückt Ihr den den nördlichsten Knopf. Aus der Nische entnehmt Ihr die kleine Kobra-Figur und laßt Euch anschließend in die Grube fallen.

Dungeons

Geht bei Position 10 die Treppe hinauf.

Castle Cimmeria Level 1

Der Knopf bei 5 läßt einen Teleporter erscheinen. Geht hindurch zu Position 6 (laßt Euch an dieser Stelle nicht dadurch irritieren, daß das Automapping ausfällt – das ist zeitlich begrenzt).

In diesem Raum gibt es diverse "spinners" und Gruben – bewegt Euch also dementsprechend vorsichtig!

Sucht vier Platten (jeweils in den Ecken) und legt Gegenstände auf sie.

Bei 7 drückt Ihr einen Knopf, um die Südwand verschwinden zu lassen. Bei Position 8 sind es zwei Knöpfe, die eine Nische sichtbar machen und eine Drachen-Figur freigeben. Nehmt sie und geht durch die Geheimwand in der Mitte der südlichen Mauer von 6.

Bei 9 steigt Ihr die Treppen hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Zieht an der Lasche bei 1, um die Tür bei 2 zu öffnen.

In der Truhe bei 3 findet Ihr den Stab "Gustavus" und den Dolch "Ripose".

Bei Position 4 schlummern ebenfalls wichtige Sachen in

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar
* Bane of the Cosmic Forge
* Bards Tale 3
* Buck Rogers
* Captive - 1. Mission -
* Champions of Krynn
* Chaos strikes back
* Curse of Enchanella
* Dark Queen of Krynn
* Death Knights of Krynn
* Dragonlight
* Dungeon Master
* Elvira 1 + 2
* Eye of the Beholder 1
* Eye of the Beholder 2
* EYE OF THE BEHOLDER 3

* Fate-Gates of Dawn (DM 39-)
* Hexuma
* Indiana Jones 3 + 4
* Kings Quest 1-8
* LANDS OF LORE
* Larry 1-3/Larry 5
* Legend
* Legend of Faerghell
* Lure of the Temptress
* Maniac Mansion 2
* Might & Magic 2
* Might & Magic 3
* MIGHT & MAGIC 4
* Monkey Island 1 + 2
* Police Quest 1-3
* Pool of Radiance

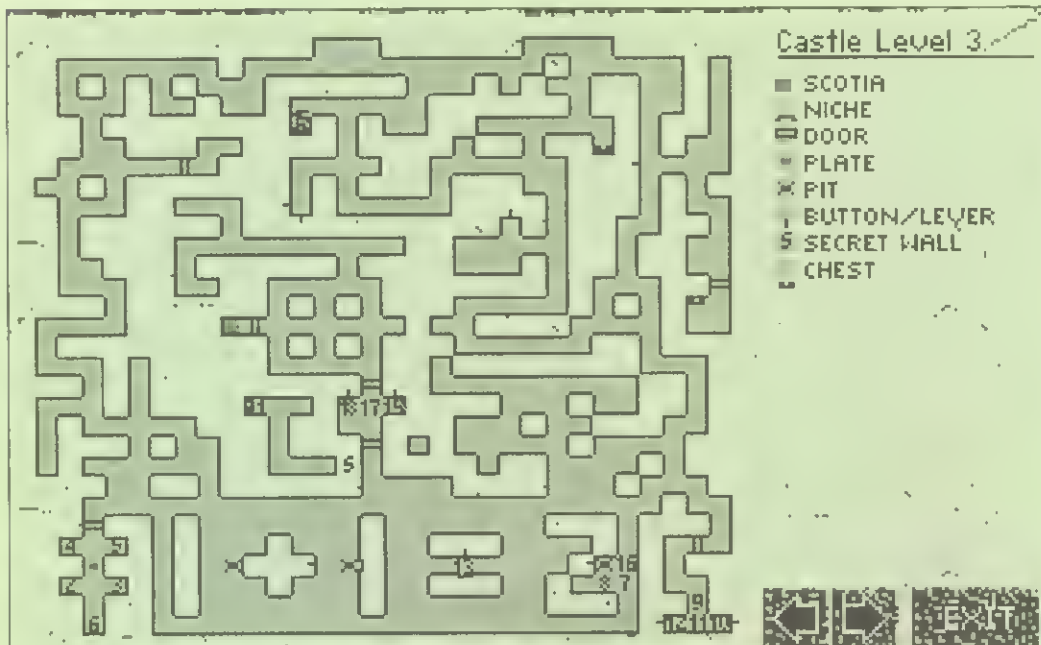
* Prophecy of the Shadow
* Quest for Glory 1-3
* Sherlock Holmes
* Space Quest 4
* Spirit of Adventure
* Treasure of the Savage Frontiers
* Ultima 5-7
* ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2
* VEIL OF DARKNESS
* WAXWORKS
* WIZARDRY 7

Charakter editoren
Lands o. Lore, Wizardry 7
Might & Magic 4, Might & Magic 5
Treasure of the Savage Frontiers
je DM 19,95

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 19,-, Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

Tel.: 0911/7905102



einer Truhe: "Bracers of Defense" und zwei "Aces".

Nun knackt Ihr das Schloß bei 5, um die Tür zu öffnen, und nehmt Euch die Einhorn-Statuette aus der Nische bei 6.

Zieht an der Lasche bei 10, dann verschwindet die Wand vor Euch.

Die Wände bei 11 sind etwas schwierig zu handhaben: Der Knopf an der südlichen Tür öffnet die nördliche und umgekehrt...

Wenn Ihr den Knopf bei 12 drückt, erscheint eine Nische bei Position 7, die einen "Adder Key" enthält. Mit diesem könnt Ihr die Tür bei 8 aufmachen. In der Truhe bei 9 wartet dann der "Westwood Stick" auf Euch.

Auch bei Position 13 gibt es wieder etwas Nützliches einzu-stecken: den "Noir Key" nämlich.

Bei 14 werdet Ihr zwei Knöpfe finden. Der südlichere von den beiden bringt Euch in die Dungeons, während der östliche die Wand neben Euch öffnet.

Bei 15 solltet Ihr etwas über die östliche Grube hinüberwerfen oder -schießen. Daraufhin erscheint ein Teleporter im Südkorridor, den Ihr Euch näher ansehen solltet.

Werft einen Gegenstand durch den Teleporter, um die Grube verschwinden zu lassen. Dann verläßt den Teleporter und holt Euch den "Carrion Key" aus der Nische bei 16. Laßt Euch in die Grube rechts daneben fallen.

Castle Cimmeria Level 1

Nehmt den Teleporter bei 5 und geht die Treppen bei 9 hinauf.

Castle Cimmeria Level 2

Begeht Euch zu Position 17, benutzt den "Noir Key" im entsprechenden Schlüsselloch und zieht die Lasche bei 18. Dann geht durch die just geöffnete Tür und drückt den Knopf an der Südwand bei 19. Ihr werdet nun zu Position 20 teleportiert.

Geht die Treppen hoch.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 1 könnt Ihr die Truhe knacken, um an den Albarest "Eternity" und die "Bastion Plate" zu gelangen.

Anschließend begeht Ihr Euch zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels. Öffnet sie und legt Gegenstände wie folgt ab:

- 5 – "Suit of Armor" (egal welcher)
- 4 – Waffe (egal welche)
- 3 – Medizin (Kraut, nicht Trank!)
- 2 – Schmuck (Ring oder Halsband)

Jetzt nehmt Ihr den "Dull Key" aus der Nische bei Position 6 und macht Euch auf den Weg nach 7.

Hier drückt Ihr den Knopf an der Westwand und dieselbe verschwindet. Drückt dann den Knopf bei 8 und laßt damit die Wand bei 9 verschwinden.

Jetzt geht Ihr folgendermaßen vor:

Geht einen Schritt auf 11 zu, dann einen Schritt nach 10, drückt den Knopf an der Ostwand bei 10.

Geht zurück zu 11, nehmt die Menschenfigur aus der Nische und legt einen anderen Gegenstand hinein. Dann geht zu Position 12 und drückt den

Knopf in der Westwand. Verläßt Position 12.

Bei 13 angekommen, drückt Ihr den Knopf an der Nordwand und nehmt den "Gold Key" aus der Nische in der Südwand.

Bei Position 15 benutzt Ihr den "Dull Key" und nehmt Euch den "Silver Key" aus der Truhe.

Bei 16 könnt Ihr Euch dann mal wieder fallenlassen – in die Grube nämlich.

Castle Cimmeria Level 2

Geht zu Position 23 und schließt mit dem "Carrion Key" die Tür auf. Betretet den Raum.

Nun müßt Ihr die Figuren folgendermaßen aufstellen:

Hinten:
Einhorn Drachen

Vorne:
Kobra Mensch

Dann legt die Schlüssel (gelbe Pyramiden) so ab:

Rückteil des Schreins:
Dawns Gerons

Front des Schreins:
Nathaniels Paulsons

Der große Moment ist nun gekommen: Verabreicht dem König das Elixier und gebt ihm eine Waffe!

Dafür erhaltet Ihr eine "Shard of Truth".

Verläßt jetzt den Raum und verstaut die "Shard of Truth" in Eurem Inventory-Verzeichnis. Klickt sie mit dem "Ruby of Truth" an und laßt beide Gegenstände zur "Whole Truth" verschmelzen.

Nehmt den Teleporter bei 19 und geht nach oben.

Castle Cimmeria Level 3

Bei Position 18 schließt Ihr das Schloß mit dem "Silver Key" auf. Wiederholt die Prozedur bei 19 mit dem "Gold Key", drückt den Knopf, geht durch die Tür und läuft nach Westen. Hier geht Ihr ebenfalls durch eine Tür.

Nun greift Scotia an. Benutzt die "Whole Truth", während sie sich transformiert. Sie ist jetzt nicht mehr in der Lage, ihre Form zu verändern und somit verwundbar!

Jetzt ist das Spiel geschafft, und Ihr könnt Euch an der Endsequenz erfreuen.

Eishockey Manager

Philipp Fischinger aus Ellwangen/Hardt hat sich erfolgreich in der Bundesliga etabliert. Hier seine Empfehlungen:

Als Anfangsvereine sollte man folgende wählen: SC Preußen Berlin, Düsseldorfer EG oder EC Hedos München. Die Leute, die einen bestimmten Verein favorisieren, sollten den WM-Modus einfach weg-lassen.

Um das Spiel richtig "spielen" zu können, sollte man ein End-losspiel wählen. Dazu unsere Tips:



Start in die Amateuroberliga

Um sich in der Stärke etwas hervorzuheben, gleich zu Beginn des Spieles einen Spieler (Stärke 78 aufwärts) auf mindestens 4 Jahre verpflichten. Das Stadion im Falle eines Aufstieges bis zum Ende der 1. Saison auf mindestens 6.500 Plätze aufstocken und auch – wenn möglich – die Frosta in Auftrag geben.

Start in der 2. Liga

Die Sitzplätze auch im Falle eines Nichtaufstieges auf 7.500 aufstocken. In der 2. Liga sollte man – wenn es die Finanzen erlauben – die Jugend fördern.

Start in die Bundesliga

Man muß 1-3 (je nach Finanzlage) junge, gute Spieler (ab Stärke 80) verpflichten. 2-3mal die Woche sollte die Mannschaft ein kostenpflichtiges Training absolvieren, wenn man mithalten will.

Allgemeine Regeln

Zum finanziellen Teil des Spieles ist folgendes zu sagen:

Werbeverträge sollten grundsätzlich nicht übereilt angenommen werden. Man sollte vorher vergleichen und sich dann in Ruhe entscheiden. Die Spekulation auf dem Aktienmarkt lohnt sich nicht, da hier die Gewinnspannen zu gering sind. Der Kauf von Aktien ist nur bei einer Einstandssumme von über 2.000.000 rentabel. Vorhandenes Geld sollte der Übersicht und der Zinsen halber auf der Bank angelegt werden. Am Ende der Saison sollte man die Summe, die während der Sommerpause anfallen wird (Saldo multipliziert mit 3,5), abheben. Wenn nach der Spielpause ein negativer Betrag "in bar" vorhanden sein sollte, diesen sofort mit Geld aus dem Konto tilgen und notfalls auch Schulden machen.

Den Ausbau des Stadions kann man in begrenztem Umfang auch auf Kredit durchführen lassen – allerdings nicht vor der Sommerpause.

Als wichtigste Geldquelle sollte man den Ausbau schnell vorantreiben. Zusätzlich auch in den Ausbau der Eisfläche investieren – durch den Erwerb einer "Super Frosta" kommt eine Extraeinnahmequelle dazu. Erst später kümmert man sich um die Überdachung des Stadions (falls noch nicht vorhanden) – hier kann weitere Werbefläche genutzt werden. Erst in der Bundesliga mit Verschönerungen des Stadions (Bowlingbahn, Gastronomie etc.) beginnen. Falls die Finanzen es erlauben, zunächst eine Straße bauen. Für den Rest folgende Reihenfolge einhalten: 1. Gastronomie, 2. Kino, 3. Bowlingbahn. Dann erst sollte man den Bau einer Autobahn ins Auge fassen.

Die Eintrittspreise hängen von der Qualität und dem Stand des Ausbaus des Stadions ab sowie von der eigenen Tabellenposition und der des Gegners.

Zu den Verträgen ist zu sagen, daß man alle Verträge möglichst bald, vor allem aber vor einem Aufstieg, auf 4 Jahre verlängern sollte – außer man hat im Sinn, einen Spieler zu verkaufen. Versichert müssen nur die allerbesten Spieler und eventuell der Stammtorhüter werden. Billiger wird's, wenn man das vor der Vertragsverlängerung erledigt.

Da man nun mal ohne Spieler nicht auskommt, auf dem Transfermarkt junge, starke, aber erfahrene Spieler auf 4 Jahre verpflichten. Ausleihen lohnt sich nur bei älteren Spielern oder bei Vereinen in Geldnöten.

Die Möglichkeit, einen Talentsucher auszuschicken, nutzen, soweit dieser nicht über 100.000 DM verlangt.

Man sollte immer darauf achten, daß genug Spieler zur Verfügung stehen; es kann durchaus sein, daß gleichzeitig 6 Spieler verletzt sind.

Die Aufstellung anfangs dem Computer überlassen und erst nachher versuchen, sie selbst zu übernehmen. Gleiches gilt auch für die Taktik.

Sollte bei der Aufstellung der Fall eintreten, daß zu wenig Spieler einsatzbereit sind, als Taktikoption "Spielen mit 2 Reihen" angeben.

Standardtraining (s. Zeichnung):

Ist in der Vereinskasse Ebbe, muß man wohl oder übel das kostenpflichtige Training kürzen und es durch Schuß- oder Penaltytraining ersetzen. Steht ein besonders schweres oder wichtiges Spiel vor der Tür, am Morgen des Spieltages ein kostenpflichtiges Training ansetzen und es anschließend wieder aussetzen.

Wenn die Saison zu Ende geht, sollte man sich in den Statistiken über die Position des Vereins oder der Spieler kundig machen. Liegt ein Tor-

MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
Kraft-Training	Lauf-Training	Frei	Kraft-Training	Stock-Training	Lauf-Training	Frei
Stock-Training	Stock-Training	kosten.-pfl.	Taktik	Penalty-Schießen	Taktik	kosten.-pfl.

Schuß-Training	Penalty-Schießen	Taktik	Schuß-Training	Taktik	Penalty-Schießen	Schuß-Training
kosten.-pfl.	Trainings-Spiel	Schuß-Training	Penalty-Schießen	Schuß-Training	Trainings-Spiel	Trainings-Spiel

KaroSoft

Jürgen Vleth

AMIGA

A-Train, komplett deutsch	89,00	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
1809, komplett deutsch	75,50	Lothar Mailhaus, komplett deutsch	59,00
Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00	MAQ TV, komplett deutsch	74,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Battle Isle Dale II, komplett deutsch	49,00	Patrizier, komplett deutsch	75,50
Bundesliga Manager profess. 2.0., kpl. dt.	76,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Burntime, komplett deutsch	74,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Chaos Engine, Anleitung deutsch	55,00	Railroad Tycoon, komplett deutsch	79,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	64,00
Combal Air Control, Anleitung deutsch	+ 67,50	Sensible Soccer 92/93	55,00
Darkmere, deutsch	+ 82,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Dasset Strike, Anleitung deutsch	62,50	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Dune II, komplett deutsch	57,50	Sim Life, komplett deutsch	89,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Syndicate, komplett deutsch	87,50
Eye of the Beholder II, komplett deutsch	85,00	Tomado, Handbuch deutsch	+ 74,50
Football Manager III, Anleitung deutsch	+ 76,50	Transarica, komplett deutsch	55,00
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50	Walker, Anleitung deutsch	52,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	79,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00	Woody's World, Anleitung deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	79,50	Yo Joe, deutsche Anleitung	59,95
Ishar II, Anleitung deutsch	55,50	X-Copy Tools m. Hardware, komplett dt.	79,50
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00	Änderungen vorbehalten	

MS-DOS

8-Ball De Luxe Pinball	72,50	Space Quest IV/VIII Beamish, je CD-ROM	83,75
A-Train, komplett deutsch	95,00	Ultima Underworld I u. II	CD-ROM 95,00
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Wing Commander II incl	
Aces of the Pacific, Incl. Miss., Handb. dt.	83,75	Speech und 2 Oper.	CD-ROM 109,50
Aces over Europe, komplett deutsch	+ 79,50	Wing Commander II und	
Alone in the Dark, komplett deutsch	95,00	U-Underworld	CD-ROM 109,50
A.T.P. Version 2.0, Handbuch deutsch	112,50	Wolfpack	CD-ROM + 95,00
Battle Chess 4000, Anleit. deutsch(SVGA)	73,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Battle Isle Data II, komplett deutsch	49,00	Lothar Mailhaus, komplett deutsch	74,50
Beauly and the Beast, komplett deutsch	89,00	Might & Magic V, komplett deutsch	95,00
Bayralay al Kronor, komplett deutsch	79,50	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Blue Force, komplett deutsch	76,50	NHL-Hockey, Handbuch deutsch	89,00
Body Blows, Anleitung deutsch	59,00	One Step Beyond, Anleitung deutsch	49,00
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	Patrizier, Handbuch deutsch	85,00
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Burning Steel Dela		Phantom of the Opera, komplett deutsch	+ 95,00
„Superschiff“ u. „Dale 1“, je	39,90	Pinball I. Windows (Dynamic)	74,50
Burntime, komplett deutsch	89,00	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Police Quest IV, komplett deutsch	+ 76,50
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	74,50
Civilian Aircraft Trainer 2.2, kpl. deutsch	76,50	Privateer, Handbuch deutsch	+ 95,00
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Privateer Speech Pack, Anleit. deutsch	+ 39,90
Comanche Scenery-Disk, kpl. deutsch	55,00	Protektor, komplett deutsch	73,50
Cyberace, komplett deutsch	89,00	Well Street Manager, komplett deutsch	89,00
Das Schwarze Auge II, „Sternschweif“, kpl. dt.	+ 89,00	Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Day of the Tentacle (M Mansion II), kpl. dt.	95,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
Die Siedler, komplett deutsch	+ 89,00	Red Baron Mission Disk, kpl. deutsch	49,00
Dune II, komplett deutsch	89,00	Seal Team, Anleitung deutsch	89,00
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00	Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00
Eye of the Beholder III, kpl. deutsch	89,00	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
Empire De Luxe/Emp. De Luxe Daled. 82,50/49,50		Shadow Caster, Handbuch deutsch	89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
F 16 Falcon Mission Disk, Handbuch dt.	64,00	Sim City De Luxe, Handbuch deutsch	89,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00	Space Hulk, Anleitung deutsch	89,00
Flight Simulator 5.0 (US)	99,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery „New York“ I, FS 5	54,00	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery „Paris“ I, FS 5	54,00	Starlord, Handbuch deutsch	95,00
Scenery USA-East (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Startrak II, komplett deutsch	+ a.A.
Scenery „Japan“ (Mellard)	55,00	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Scenery „Sound & Graph. Upgrade“ (FS 4)	55,00	Strike Commander Speech Pck Anl dt	
Scenery „Di. Küsten“ u. „Mittelgebirge“, je	49,00	Stronghold	69,00
Scenery „Ruhgeb.“-Rheinl./Frankfurt/		Stunt Island, komplett deutsch	99,00
Berlin/je	49,00	Syndicate, komplett deutsch	89,00
Aircraft & Adventure Factory (FS 4)	67,50	TFX Tactical Fighter, Handb. deutsch	+ a.A.
Kroddy Pharkas, komplett deutsch	74,50	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Gabriel Knight, komplett deutsch	+ 76,50	Terminator Rampage	+ a.A.
Gateway II	69,00	The Legacy, komplett deutsch	95,00
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00	Tomado, Handbuch deutsch	74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,00	Transarica, komplett deutsch	64,00
Gunship 2000 Scenario, Handb. deutsch	64,00	Ultima VII Teil II, Handbuch deutsch	89,00
High Command	89,00	Silver Seed (Dela zu U. 7 Teil II) Antig dt.	43,50
History Line, komplett deutsch	89,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Inca, komplett deutsch	99,00	V for Victory IV	79,00
Incredible Machine, komplett deutsch	74,50	War in the Gulf, komplett deutsch	82,50
Incredible Machine II, komplett deutsch	+ 76,50	Werlords II	89,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Indy Car Racing	+ a.A.	When 2 Worlds War, kompl. deutsch	82,50
Ishar II, komplett deutsch	64,00	Wing Commander II, Incl. SpeechPck, kpl. dt.	95,00
Kings Quest VI, komplett deutsch	88,00	W. Comm II, Special Operations I u. II	49,50
Landis of Lore, komplett deutsch	69,00	W. Commander Academy, Antig. deutsch	54,00
Larry VI, komplett deutsch	+ 76,50	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Legend of Kyrandis, komplett deutsch	69,00	X-Wing Mission Disk, Anleitung deutsch	47,00
Legend of Kyrandis 2	+ a.A.	X-Wing Mission Disk II, Antig. deutsch	47,00
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	MCS Stereo Animation	105,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	Soundblaster 2.0 De Luxe Edit., Handb. dt.	145,00
Links pro Course „Meune Kes“, Pinehurst“		Soundblaster pro, De Luxe Edit., Handb. dt.	259,00
„Bant“/„Betty“/„Innsbrook“, je	47,00	Soundblaster pro 18 (CD-Qualität), dt.	329,00
Chessmaster pro Windows	CD-ROM 109,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität), dt.	435,00
Cyberace	CD-ROM + 99,00	Waveblaster	399,00
Day of the Tentacle, kpl. dt.	CD-ROM + 95,00	CD-Entertainment Kit, Handbücher dt.	1255,00
Eye of the Beholder III	CD-ROM 76,50	Creativ-Laufwerk CR-563 + ALDUS	259,50
Indiana Jones IV, deutsch	CD-ROM + 95,00	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Jörlund	CD-ROM 114,95	Gravis-Joystick „Analog Pro“	94,50
Kings Quest VI, Antig. deutsch	CD-ROM 88,00	Gravis-Gamepad	55,00
Laura Bow II, Antig. deutsch	CD-ROM 82,50	Gravis-Eliminator Gamepad bis 50 MHz	64,50
Legend of Kyrandis, dt./engl.	CD-ROM 82,50	Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsm.-Steuerung	175,00
Der Patrizier, komplett deutsch	CD-ROM 98,00		
Protector	CD-ROM + 74,50		
Seventh Guest, Antl. dt. m. Video	CD-ROM 139,90		
Sherlock Holmes III	CD-ROM 113,50		

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:
02103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

wart knapp in Führung, in einem Spiel, wo man viele Gegentore kassiert, den Torwart durch einen Ersatztorwart ersetzen. So bekommt der gute Torwart nicht zu viele Gegentore.

Zum Schluß noch ein Extratip:

Wenn man kurz vor Ende eines Spieles leicht zurückliegt oder es unentschieden steht, kann man den Torwart herausnehmen und einen 6. Spieler ins Feld bringen.

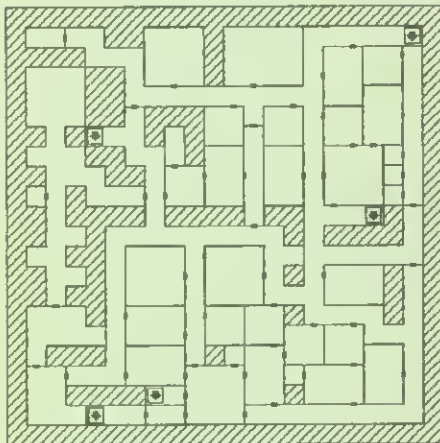


The Legacy

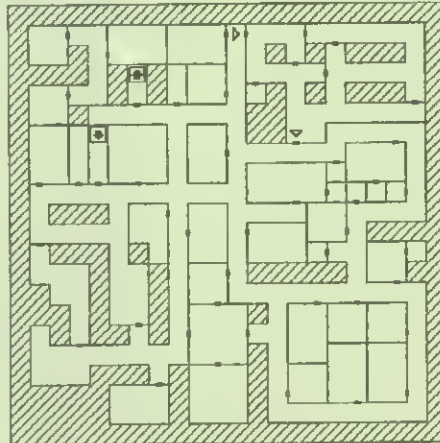
Kirimalakis Konstantinos aus Stuttgart läßt sich von Microprose-Geistern nicht schrecken und beglückt alle Ghostbusters mit Karten und ein paar Hinweisen.

Unbedingt einen Helden wählen, der auch Zaubern kann, sonst ist man schon hinnüber, bevor man die erste Zauberformel erreicht. Jede Ecke im Haus scannen, alle gefundenen Notizen und Bü-

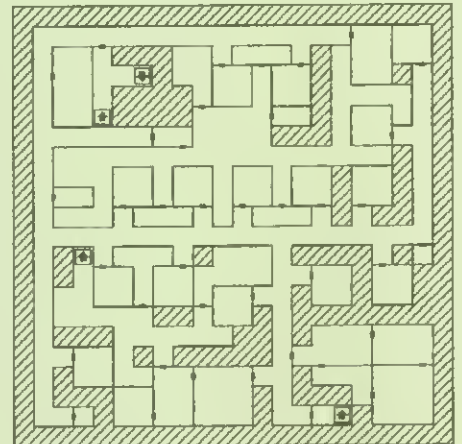
cher sorgfältig lesen. Da das Inventar etwas sparsam bemessen ist, solltet Ihr an einer sicheren Stelle im Erdgeschoß einen Vorrat anlegen. Zugengelte Türen verbergen grundsätzlich nichts. Manche Räume im Haus sind nur über die Astralebene zu erreichen. Einen immer offenen Weg findet Ihr später im Mausoleum. Dort müßt Ihr nicht mal den "open sesame" Spruch benutzen, um die Astrale Ebene zu betreten.



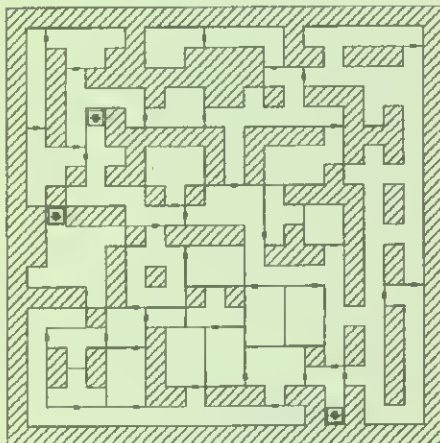
Erdgeschoß



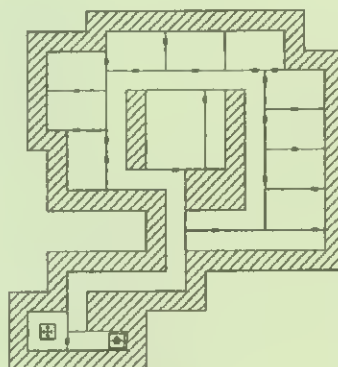
1. Stock



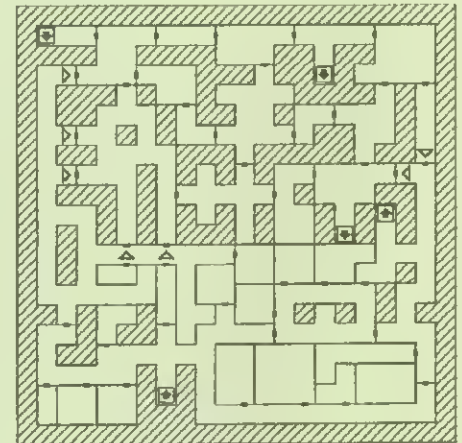
Anstalt



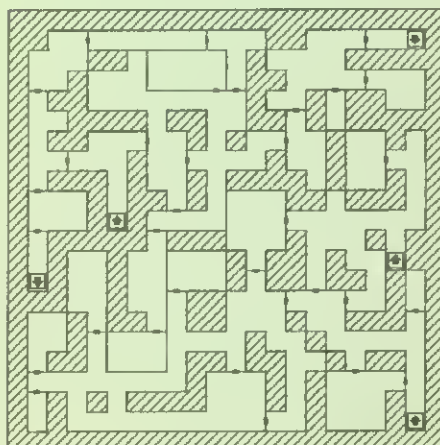
Museum



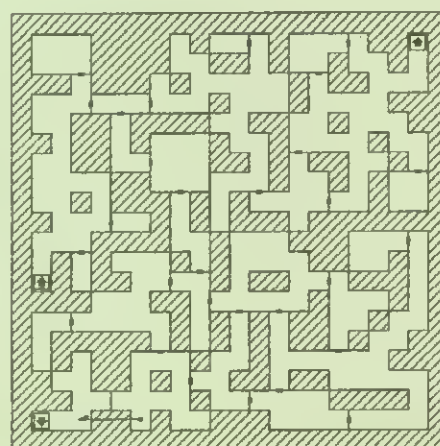
Großvaters Keller



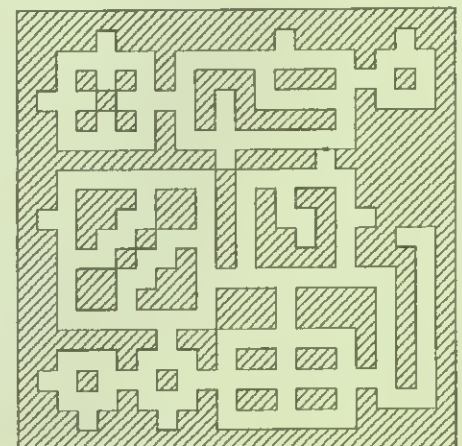
Keller 1



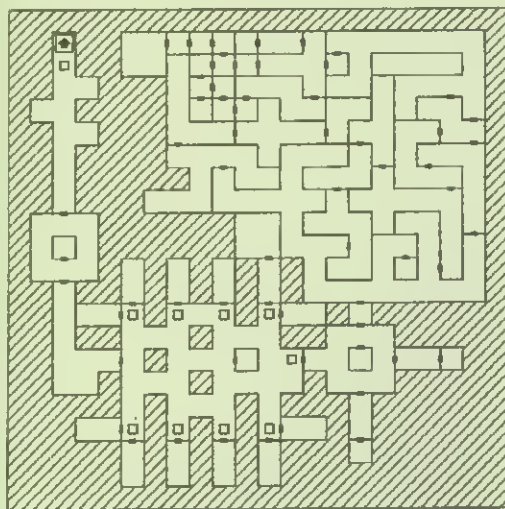
Keller 2



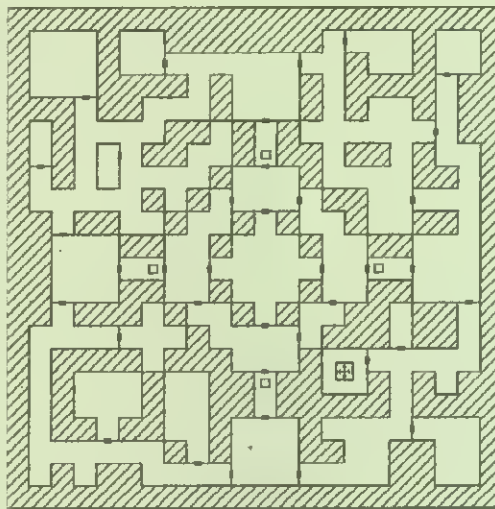
Keller 3



Keller 4



Mausoleum



Observatorium

Syndikate

Christian Fleczonek aus Berlin beglückt uns mit einer ausgefeilten Anleitung und reichhaltigem Kartenmaterial. Der erste und wichtigste Tip ist eine alte Rollenspielerweisheit: "Save early, save often!" – was soviel bedeutet wie: "Abspeichern, sooft es geht." oder "Besser zu früh als zu spät."

Ihr könnt zwar neue Agenten anheuern, aber das lohnt sich kaum, da Eure Einsatztruppe meist mit wertvoller Ausrüstung ausgestattet war, die dann verloren ist. – Für Leute, die ziemlich knapp bei Kasse sind, am Anfang dürften das so ziemlich alle sein, nachdem sie einen ihrer Männer vollständig modifiziert haben, habe ich da einen recht zuverlässigen Tip: Schnappt Euch die Ausrüstung der Gegner, laßt die Waffen nachladen, wenn Ihr dies nicht tut, bekommt Ihr höchstens ein Viertel des Normalpreises. Aufgeladen bringen die Waffen ca. 60-80% abzüglich der Munitionskosten. Sehr günstig sind Zeitbomben, wenn Ihr sie rechtzeitig entschärfen könnt (einfach aufheben), was die Dinger bringen, könnt Ihr aus der Preisliste etwas weiter unten entnehmen. – Der Schutzgeldsatz ist bestens zum experimentieren geeignet, Ihr werdet später feststellen, daß er von verschiedenen Faktoren abhängig ist, die alle zusammenwirken. Am Anfang, d.h., bis Ihr im Besitz von mindestens 10 Provinzen seid, solltet Ihr sehr genau auf die Reaktion der Bevölkerung achten, da bei rechtzeitigem Handeln weitaus mehr aus einer Provinz herauszuholen ist, als man sich eigentlich vorstellen möchte. Eine rechtzeitige Reaktion ist

hier im wahrsten Sinne des Wortes 'Gold' wert.

Später solltet Ihr die Zügel etwas lockerer lassen, dann braucht Ihr Euch nicht soviel um rebelle Provinzen kümmern. Wer gar keine Lust hat, sich mit dieser Seite des Spiels auseinanderzusetzen, sollte 'Anfänglich' nur betreiben, bis er ca. 100.000 Kröten hat, um danach alles, was unter 'keine Lust' steht, befolgen. Bei einer Einstellung von 30% tut sich fast nichts. Eine Einstellung von 0% ist allerdings langfristig auch abzurufen, da sich eine Provinz dann im Stich gelassen 'fühlt'. Bei der Modifikation der Agenten sollte man auf folgende Reihenfolge achten:

1. Brustkorb Agent hält mehr aus
2. Augen Agent trifft besser, Wahrnehmung
3. Beine Agent kann schneller laufen (weniger Treffer, wenn in Bewegung)
4. Hirn höhere Reaktionsfähigkeit, Intelligenz
5. Herz schnelle Hormonausschüttung, erhöhte Regeneration
6. Arme höhere Tragfähigkeit (sonst nix) – Besorgt Euch so schnell wie möglich einen Brustkorb V3, der ist in doppelter Hinsicht unbezahlbar! – Solange Ihr keinen Brustkorb V2 o. V3 habt, sollten immer zwei Medipacks pro Agent verfügbar sein, auf jeden Fall bei den gefährlichen Missionen, aber darauf werde ich bei der Beschreibung der einzelnen Einsätze noch näher eingehen. Manchmal reicht nicht einmal ein voll modifizierter Agent aus, um lange zu überleben, also freut Euch schon mal.

Zur Forschung: Um auf Dauer erfolgreich Forschung betreiben zu können, sollte man sich erst einmal um einen

gesicherten, dauerhaften Forschungsset kümmern, bevor man wie wild drauflos forscht, sonst leidet man nur unter Geldnot, Ausrüstungsmangel, Munitionknappheit, unerschwinglichen Überzeugungsstrahlern und ähnlichen, den Spielverlauf hemmenden Tatsachen. Also erst das Geld, dann die Forschung. Hat man so um die 50.000 Kröten zusammen, kann man auch gleich loslegen, und die in 'Mission Westeuropa' frisch erbeutete MP erforschen.

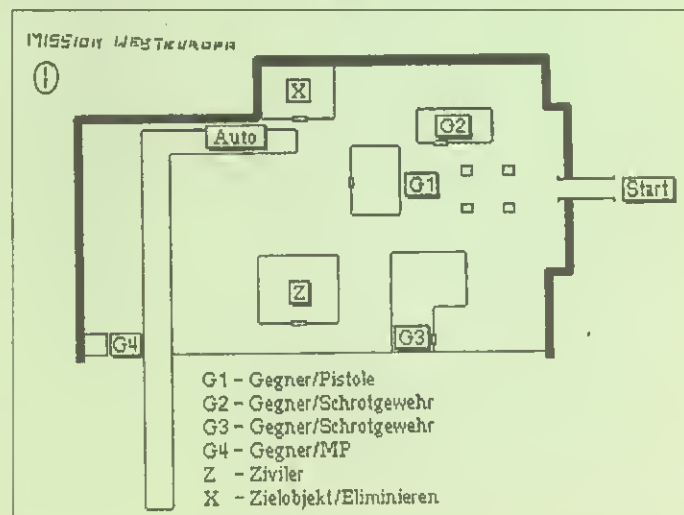
Man sollte dafür sorgen, daß die Forschung nicht weniger als drei Tage dauert, da die meisten Einsätze sogar etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, und nicht mehr als 10.000 Kröten pro Tag verschlingt (Manchmal ist das zwar unvermeidlich, aber in solchen Fällen sollte man auch bei diesen Preisen bleiben, selbst dann, wenn sich die Forschung über zehn Tage erstreckt), da Euer Kreditinstitut sonst nicht nachkommt. Die ganz günstigsten Angebote haben natürlich Priorität.

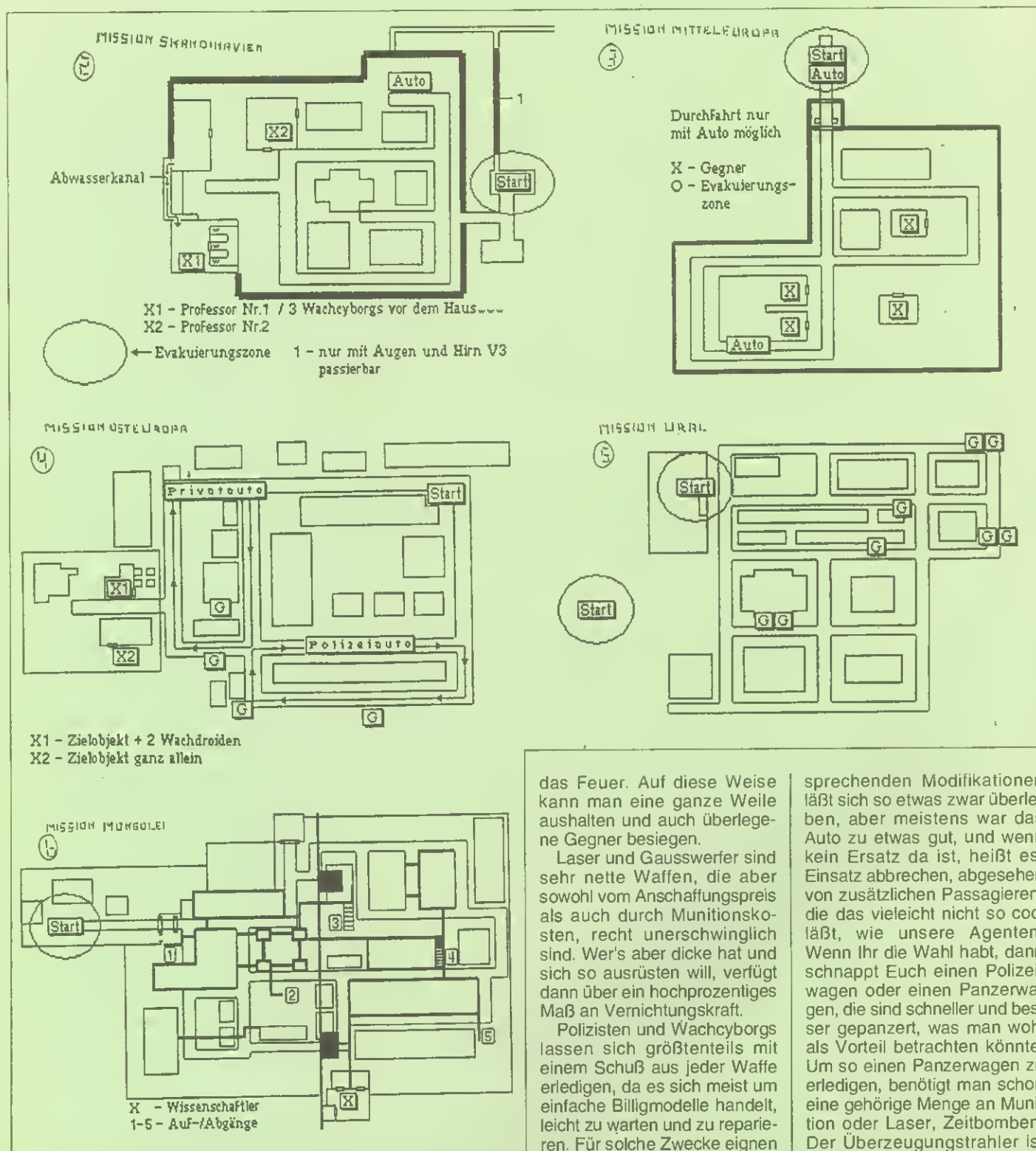
Zur Reihenfolge: (Meine eigene) MP (Automatik), Sturm- waffen (Flammenwerfer), Auto- matik (Minikanone), Sturm- waffen (Fernwaffe), Brustkorb V2, Verschiedenes (Zugangskarte), Verschiedenes (Energieschild), Augen V2, Beine V2, usw.

Man sollte sich immer etwas Zeit lassen und frühere Ein- sätze wiederholen, bei den Augen V2 sollte dann eigentlich genug Geld für weitere For- schungsaufträge, egal welcher Art, zur Verfügung stehen.

Folgt immer dem Scanner, das erspart mir weiteres Kar- tenzeichnen, schließlich ist der ja nicht umsonst da. Wenn kein Scanner da ist, müßt Ihr eben suchen, und da sich die Feind- einheiten auch bewegen (mei- stens auf Euch zu!), würde eine Karte sowieso nichts bringen. Eigentlich reicht es, wenn Ihr das Gebiet kurz mit den Cur- sortasten überfliegt.

Zu den Einstellungen: Intelli- genz und Wahrnehmung immer hochfahren, wenn mit Feindkontakt zu rechnen ist, dann eröffnen Eure Agenten von sich aus das Feuer, mit von der Hardware abhängen- dem Erfolg. Adrenalin ist, ver- bunden mit den Beinen für eine schnelleres Tempo sowie für erhöhte Regeneration von Wunden zuständig, natürlich nur in Verbindung mit einem kybernetischem Brustkorb. Die V1-Modifikationen sind noch nicht so ausgereift, wie die spä- teren Modelle, d.h., die Agen- ten kommen schnell aus der Puste, die Hormonausschüt- tung funktioniert noch langsam und ist nicht flexibel genug. Die Augen heben die Trefferquote zwar von unter 50% auf 70- 80%, aber die Zielerfassung ist noch so lahm, daß unser Agent Probleme mit drei oder mehr Feindagenten bekommt, wenn er nicht überlegen ausgerüstet ist (Minikanone vs Schrotge-





wehr), obwohl Schrotgewehre eine Menge reinhauen, besonders in den Händen der Gegner, die nie an Munitionsproblemen leiden, uns umzingeln und die Schaltkreise aus den Ohren schießen, naja!

Wenn man längere Zeit mit V3-Modellen herumläuft und später auf ein V1-Modell zurückgreifen muß, merkt man den Unterschied sehr deutlich. – Wenn Ihr einmal hoffnungslos unterlegen seid und den Einsatz trotzdem noch retten wollt, weil Ihr möglicherweise seit

sechs Einsätzen vergessen habt, abzuspeichern und lieber neue Agenten ausrüsten wollt, als alles von vorne zu machen, dann verzieht Euch in ein Häuschen mit nur einem Eingang, nehmt den Flammenwerfer zur Hand, den man auf Grund seiner Durchschlagskraft und Munitionskapazitäten immer dabei haben sollte und wartet in der Nähe des Eingangs auf Eure Kontrahenten. Kommt nun ein ahnungsloser Feindagent vorbei, dann eröffnet sofort, in doppelter Hinsicht,

das Feuer. Auf diese Weise kann man eine ganze Weile aushalten und auch überlegene Gegner besiegen.

Laser und Gausswerfer sind sehr nette Waffen, die aber sowohl vom Anschaffungspreis als auch durch Munitionskosten, recht unerschwinglich sind. Wer's aber dicke hat und sich so ausrüsten will, verfügt dann über ein hochprozentiges Maß an Vernichtungskraft.

Polizisten und Wachcyborgs lassen sich größtenteils mit einem Schuß aus jeder Waffe erledigen, da es sich meist um einfache Billigmodelle handelt, leicht zu warten und zu reparieren. Für solche Zwecke eignen sich die MP (Munition) oder die Fernwaffe (Reichweite) am besten.

Sehr effektiv und elegant ist auch das 'Drive-by-shooting', man erledigt einen Gegner im Vorbeifahren, das hat den Vorteil, daß man durch das Auto geschützt und relativ schnell ist. Dieser Vorteil kann sich aber durchaus ins Gegenteil verkehren, wenn man ins Kreuzfeuer von vier Minikanonen-schwingenden Feindagenten kommt. Diese Zersägen unser schönes Auto im Handumdrehen und dann Prost Mahlzeit! Mit ent-

sprechenden Modifikationen läßt sich so etwas zwar überleben, aber meistens war das Auto zu etwas gut, und wenn kein Ersatz da ist, heißt es, Einsatz abbrechen, abgesehen von zusätzlichen Passagieren, die das vielleicht nicht so cool läßt, wie unsere Agenten. Wenn Ihr die Wahl habt, dann schnappt Euch einen Polizeiwagen oder einen Panzerwagen, die sind schneller und besser gepanzert, was man wohl als Vorteil betrachten könnte. Um so einen Panzerwagen zu erledigen, benötigt man schon eine gehörige Menge an Munition oder Laser, Zeitbomben. Der Überzeugungstrahler ist die 'Waffe' überhaupt, damit kann man sich eine Armee oder einen Schutzteppich aus Passanten schaffen, die, wenn man sie bewaffnet, zu einer äußerst schlagkräftigen Truppe werden kann. Außerdem kann man Feindagenten 'überreden', der eigenen Truppe beizutreten, die verlieren dann zwar alle Vorteile, die sie im Kampf gegen uns gehabt haben, aber dafür werden sie dann ja auch von einem überlegenen taktischen Genie gesteuert, was diese Schlappe ja sofort wieder wettmacht (ähem).

Die Sache mit dem 'Überreden' ist gar nicht so einfach, manchmal funktioniert etwas nicht, dann versucht es einfach an Irgendjemanden in Eurer Umgebung und dann noch einmal bei dem Zielobjekt.

Um Euch den Start zu erleichtern, hier die ersten fünf Missionen im Überblick.

Hauptquartier: Cyborg mit kybernetischen Beinen, Augen, Brustkorb und Hirn für den Einsatz vorbereiten.

Mission Westeuropa

Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Cyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP

Zielobjekt: (X) Kommandant im NO Gebäude

Taktik: Ein Agent mit Pistole reicht hier vollkommen aus. Dieser dringt umgehend zur Position des Kommandanten vor und eliminiert diesen. Die beiden Gegner bei den Positionen G1 und G2 können vorher eliminiert werden. Besonderes: Ein zweites Ziel ist die Waffe, die sich an Position G4 befindetlichen Agenten (MP). Die Position dürfte unsere Forscher interessieren. Man kann das Auto benutzen und ist so vor der Waffe geschützt. Im Vorbeifahren erledigt man G4 und bemächtigt sich seiner Waffe, dann kann man den Einsatz beenden.

Hauptquartier: MP bei der Forschung abliefern und Forschung starten. Forschungszeit auf drei Tage verkürzen. Modifizierten Agenten für den zweiten Einsatz vorbereiten, Überzeugungsstrahler kaufen.

Mission Skandinavien

Personalbeschaffung
Gegner: 3 Wachcyborgs
Waffen: Schrotgewehr, Pistole, MP

Zielobjekt: (X1/X2) Zwei Wissenschaftler in den markierten Gebäuden

Taktik: Zuerst zu Position X2 vordringen. Diebstahl des Fahrzeugs empfehlenswert. 'Überzeugen' des ersten Wissenschaftlers, dann zu Wissenschaftler Nr. 2, Wachen gegebenenfalls ausschalten. Ein Agent, mit Pistole bewaffnet sollte ausreichen.

Besonderes: Besteht ein Interesse an der Bewaffnung der Cyborgs, so sollte man diese aus dem Verkehr ziehen und sich der Waffen bemächtigen. Dazu sollte man zuerst über den Abwasserkanal in das Haus des Zielobjektes eindringen und die Wachen von

hinten erledigen. Durch den Rückschlag könnte der mit der MP bewaffnete Wachcyborg aber über den Zaun geschleudert und die Waffe damit unerreichbar werden, deshalb sollte man diesen erst etwas anlocken. Der Überzeugungsstrahl könnte (zu Einsatz 2) auch auf die Wachcyborgs eingesetzt werden, damit würde der Einsatz ganz unblutig über die Bühne gehen und die Zielobjekte wären nicht gefährdet. Hauptquartier: MP erfunden

Mission Mitteleuropa

Kampfeinsatz
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: Schrotlinten
Zielobjekt: X, Die Feindagenten

Taktik: Naja, einfach ausschalten, ist die Devise. Wer taktisch klug vorgehen will, räumt das Feld von hinten auf, d.h., den einzelnen Agenten zuerst und dann den Rest. Ein Agent reicht völlig aus, allerdings sollten als Bewaffnung diesmal härtere Geschützte aufgeföhren werden, z.B., Schrotgewehre oder MPs.

Besonderes: Der Polizeiwagen stellt natürlich eine verlockende Zielscheibe dar, ein kurzer Schuß und der Polizist, der mit einer MP bewaffnet ist, stellt sich Euren Kugeln und schon gehört Euch Wagen und MP.

Hauptquartier: Sturmwaffenforschung eingeleitet

Mission Osteuropa

Gezielte Ausschaltung
Gegner: 4 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: X1 oder X2. Die unprogrammierte Einheit

Taktik: Zuerst die feindlichen Cyborgs (G1-4) eliminieren, dann umgehend zum abge-

sperren Gelände des zu eliminierenden Cyborgs vordringen. Bei Position X1 wird er von zwei Wachcyborgs geschützt, die aber schon nach dem ersten Treffer die Schaltkreise aufgeben. Ein modifizierter Agent sollte reichen.

Besonderes: Der Polizist der in unserem heißbegehrten Schlitten seine Runden dreht hat noch etwas viel interessanteres, nämlich eine Minikanone! Mit dem Ding könnt Ihr Eure Widersacher ohne weiteres aus dem Weg räumen.

Hauptquartier: Flammenwerfer erfunden, Erforschung der Minikanone gestartet. Zwei vollmodifizierte Cyborgeinheiten V1 aufgestellt.

Mission Ural

Aufklärung
Gegner: 8 Feindagenten
Waffen: MPs
Zielobjekt: G, Die Feindagenten

Taktik: Zwei Agenten, ein paar Schrotgewehre und zur Sicherheit eine geladene MP pro Agent, dann gehts auch schon los. Ab in die Parkanlage und die beiden Agenten beseitigen. Vergeßt auf keinen Fall die Waffen der Gegner, wenn Ihr sie benutzen wollt, kosten sie Euch nur die Munition, wenn Ihr alle verkauft, seid Ihr um ca. 2.800 Credits reicher, ist schon mal was. Dann wartet Ihr auf den Rest der Gegner und schaltet einen nach dem anderen aus.

Comanche

Ein kleiner Gag für alle Hub-schrauberpiloten? Kein Problem für Clemens Fuchslochner aus Esslingen.

Verwegene Disketten-Monitor-Piraten gehen in das Verzeichnis "Comanche" ein und machen eine Sicherungskopie von der Datei "Hoke.rle" (copy hoke.rle C: s1.rle). Dann kopiert man z.B. die "Fuel.rle"-Datei auf die "Hoke.rle"-Datei (copy fuel.rle C: hoke.rle). Bei der nächsten Begegnung eines Helicopters kommt Euch nicht wie gewohnt ein Hokum, sondern ein fliegender Tank entgegen. Probiert auch mal "Rad.rle", "Tank.rle", "Rock.rle", und "Hell.rle" aus.

Walker (Amiga)

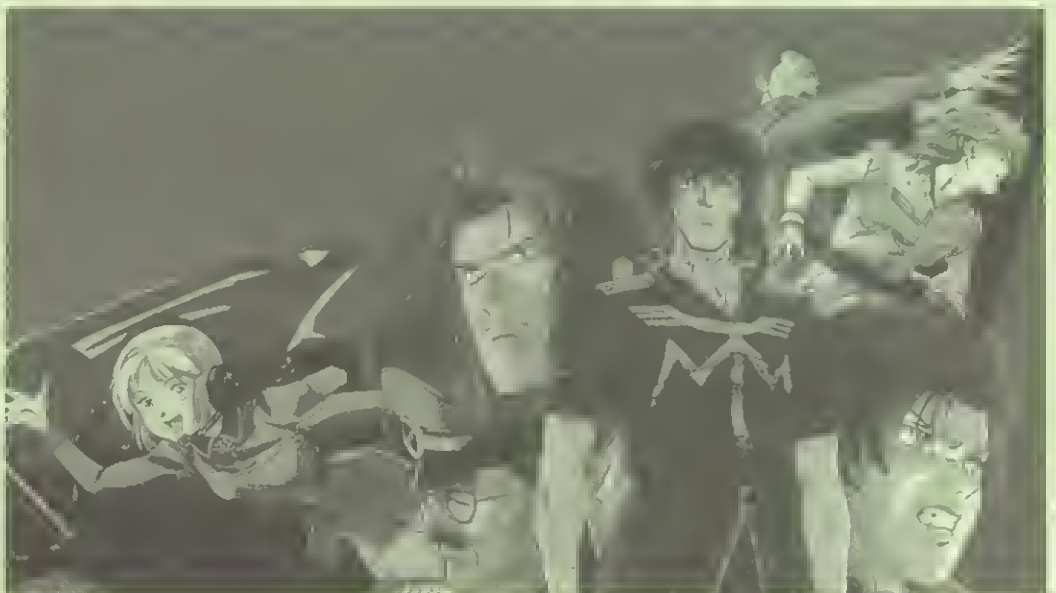
Ein harter Trick für ein ultrahartes Programm von Klaus Vill. Wer nach allen Regeln der Kunst schummeln möchte, muß zumindest den ersten Level ohne Hilfe überstehen. Zu Beginn des zweiten Abschnitts gibt man dann EAT LEAD MUDDY FUNSTER (mit Leerzeichen) ein und sobald der Walker losstapft, geschehen seltsame Dinge.

Pirates Gold

Matthias Steidl aus Erlanbach schickt uns pünktlich zum Erscheinen von Microprose renoviertem Piratenabenteuer eine Flaschenpost mit Erfolgsgarantie.

Stapellauf

Als erstes sollte man eine der vorgegebenen Missionen spielen, um ein wenig zu üben. Diese haben jedoch den Nachteil, daß man bereits zu Beginn



recht alt ist und die Mannschaft häufig sehr unzufrieden ist (die Auswirkungen des Alters auf das Spiel erläutere ich später).

Da man bei manchen historischen Kaperfahrten bereits über gute Schiffe und große Mannschaften verfügt, kann man hier schon einige Erfolge verbuchen.

Wenn man einige Kämpfe überstanden hat und mit der Steuerung vertraut ist, sollte man seine eigene Karriere starten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man nicht Spanien als Heimatland wählt, da man im Spiel durch einen "Privatkrieg" gegen die Spanier die besten Erfolge erzielen kann (auch dazu später mehr).

Ich bevorzuge Frankreich oder England. Außerdem sollte man eine andere Zeitperiode wählen, und zwar 1560 (in dieser Epoche sind die Städte am einfachsten zu erobern). Man kann so die gewinnträchtigen Gold- und Silberflotten der Spanier leichter ausrauben. Das einzige Problem, das sich für mich hier ergab war, daß ich meine Waren nach einiger Weile nicht mehr absetzen konnte.

Welche Schwierigkeitsstufe Ihr wählt, ist reine Geschmackssache. Zu Beginn ist der Anfängerlevel jedoch anzuraten. Als herausragendes Talent sollte man Kanonenschießen wählen. Aber auch die anderen Skills sind nicht schlecht, so nimmt z.B. die Konstitution eines medizinisch bewanderten Jungpiraten im Alter nicht so schnell ab.

Die Fechtkämpfe gewinnt man nach einiger Übung meist auch so.

Als nächstes kommt man mit einer mehr oder weniger guten Mannschaft auf einem Schiff in der Karibik an.

Piratenbande

Jetzt etwas zur Mannschaft, da mit ihrer Qualität fast alles steht und fällt: Mit einer kleinen Mannschaft (30-50 Mann) kann man, je nach

Schiffstyp, nicht alle vorhandenen Kanonen abfeuern. Zusätzlich hat man Nachteile im Fechtkampf, wenn man gegen eine Übermacht kämpfen muß. Städte, die 200 Wachsoldaten haben, mit 50 Piraten anzugreifen, ist natürlich Selbstmord.

Eine Mannschaft von über 500 Mann ist jedoch extrem schwer bei Laune zu halten und – sobald eine Crew einmal sauer ist, muß man mit Meutereien rechnen, die immer recht teuer werden. Manchmal verliert man dabei sogar Schiffe oder schlimmstenfalls die gesamte Flotte. Mit 500 Mann muß man auch dauernd irgendjemand angreifen, um die Leuten mit Lebensmitteln zu versorgen. Wenn man jedoch einmal 700 zufriedene Piraten unter sich hat, kann man so ungefähr alles angreifen, was man findet (außer Freunde natürlich).

Meine persönliche Methode für unzufriedene Mannschaften ist diese: Man greift eine große Stadt (z.B. Cartagena) an. Dann lenkt man im Landkampf die Streitmacht der Gegner ab, indem man einen Großteil des eigenen Heeres ins Freie stellt und von den Soldaten aufreiben läßt. Mit einem anderen Teil geht man durch Wald (in dem man nicht gesehen wird) und fällt in die Stadt ein. Wenn man dann mit den übrigen Piraten den Kampf im Fort gewinnt, bekommt man oft eine Menge Geld, durch das die nun verkleinerte Mannschaft schon erheblich aufgemuntert wird.

Sollte die Party jetzt immer noch nörgeln, geht man in eine befreundete Stadt und teilt seine Schätze unter der Mannschaft auf. Danach hat man zwar nur noch wenige Leute und ein nicht gar so tolles Schiff – aber die Mannschaft ist wieder glücklich und man selbst hat mehr Privatgeld.

Klar zum Entern

Nun mehr zum Thema Kampf: Ganz allgemein

kann man sagen, daß die Flucht immer die schlechteste Option ist, wenn man bereits angegriffen hat. Also gilt: Nur angreifen, wenn man sich seiner Sache auch sicher ist!

Ein Kampf gegen eine Stadt sollte so aussehen: Wenn man wesentlich mehr Männer hat als im Ort Soldaten stationiert sind, sollte man in einiger Entfernung an Land gehen und sich auf einen Landkampf einlassen. Dabei ist es von Vorteil, ein ganzes Stück entfernt von der Stadt anzulegen, da die Stadt so meist nicht gewarnt wird und damit keine Gelegenheit hat, das Gold fortzuschaffen. Außerdem steigert das die Chance, direkt fechten zu dürfen und nicht erst an Land kämpfen zu müssen.

Wenn man weniger Leute hat, sollte man besser die Finger von der Stadt lassen. Sollte man jedoch einen großen Vorteil davon haben (Silberflotte...), dann ist der Kampf Meer-Schiff eher anzuraten (sofern man genug Erfahrung hat). Wenn jetzt der Wind jedoch aus der Richtung der Festung kommt, wird die Situation sehr erschwert. Andernfalls immer feste auf die Festung! Sobald die Stadt nicht mehr allzu viele Kanonen hat, angreifen und dann wieder fechten.

Sollte man nach einer Stadteroberung die Möglichkeit haben, einen neuen Gouverneur einzusetzen, sollte man dabei politisch vorgehen. Ein Beispiel: Du bist Engländer und hast gerade angefangen zu spielen. Die Engländer sind Alliierte der Franzosen. Die Franzosen sind im Krieg mit den Spaniern. Holländer sind neutral. Du erobert eine spanische Stadt. Da die Spanier nun automatisch böse auf Dich sind, wirst Du die Stadt entweder englisch oder französisch machen, da beide mehr oder weniger Feinde der Spanier sind.

In diesem Falle würde ich mich für die Franzosen entscheiden, weil dadurch die Möglichkeit, von ihnen geadet zu werden zunimmt, und die Engländer sich auch freuen.

Jetzt zurück zum Thema: Wenn es zu einer

Begegnung auf See kommt, sollte man erst einmal schauen, um wen es sich handelt. Piraten und Piratenfänger sind schwerere Gegner als andere, da sie immer mehr Besatzung und Kanonen haben als ein Händler auf gleichem Schiffstyp. Dafür kann beim Gouverneur für einen Piraten ein neuer Adelstitel und für einen Piratenfänger eine schöne Belohnung herauspringen.

Man sollte nicht versuchen, mit einer Schaluppe gegen eine Kriegsgaleere zu kämpfen (außer man ist wirklich gut).

Flotte Flotte

Zu Beginn sollte man sich langsam an die besseren Schiffstypen herankämpfen. Später sollte die Flotte aus einer Barke, ein bis zwei schnellen Galeeren und weiterhin nur aus normalen und Kriegsgaleeren bestehen. Die Barke benutzt man, um schnelle Schaluppen und Pinassen zu jagen, da alle drei Schiffe auch recht gut gegen den Wind segeln können. Die schnellen Galeeren werden gegen praktisch alle anderen Schiffe eingesetzt, da sie wenig und schnell sind, jedoch trotzdem gute Feuerkraft haben. Die Fregatte in späteren Epochen ist übrigens so ziemlich dasselbe wie eine schnelle Galeere. Die anderen Galeeren sind nur zu Transportzwecken einzusetzen.

Wenn man sich also entschließt, anzugreifen (dabei wieder zwischen Freund und Feind unterscheiden), sollte man zuerst einmal das gegnerische Schiff ein wenig demolieren. Hier treten wieder verschiedene Situationen auf: Ein Schuß einer Kriegsgaleere kann eine Pinasse bereits versenken. Findet man zu Beginn seine erste schnelle Galeere, so ist es ratsam, sie nicht zu beschädigen, wenn man keine Stadt als Reparaturmöglichkeit in der Nähe hat.

Heimaturlaub

Das bringt mich zum Thema Städte: Allgemein kann man sagen, daß es nicht günstig ist, Städte aufzusuchen, da sich das ungünstig auf die Moral der Mannschaft auswirkt (besonders, wenn man Männer anheuert). Andererseits kommt man nicht drum herum, Häfen anzulaufen, um Reparaturen ausführen zu lassen, Waren zu verkaufen, Informationen einzuholen, Schatzkarten zu kaufen, Piraten anzuwerben oder den Gouverneur zu besuchen, sich einen neuen Adels-



NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L	Curse of Enchantment	(L) P	Final Fantasy Legend	A	King's Quest 3	L	Mary Seal	L	Rax Nebula	(L) P	Star Trek 25th Ann.	(L) P
688 Attack Submarine	L	Curse of the Azure Bands	(L) P	Fire Brigade	A	King's Quest 4	L	Neuroscience	L	Rise of Madusa	(L) P	Star Trek 5	A
7th Quest	(L) P	Dagger of Armonia	(L) P	Fish	A	King's Quest 5	(L) P	New Zealand Story	(L) P	Rise of the Dragon	A	Star Trek 6	A
Abandoned Places	L	Dark Wolf	(L) P	Foundation of Dreams	(L) P	King's Quest 6	(L) P	Queen	L	Roadwar 2000	L	Star Trek 7	A
Ad Lib Soundkarte	L	Day of the Viper	(L) P	Freddy Phantoms	(L) P	Kingdoms of England	(L) P	Power Battle	L	Roxas	L	Star Trek 8	A
Adventure of Link	P	Death Knights of Krynn	P	Future Wars	(L) P	Knights of Legend	(L) P	Power Strike	A	Rumors	A	Star Trek 9	A
Antihone Ratgeber	A	Deathload	P	Goldragon's Domain	(L) P	Kul	(L) P	Pawn The	A	Savage Empire	A	Star Trek 10	A
Alice in the Dark	(L) P	Defenders of the Crown	A	Gateway to the Sav. Front	L	Landstr. von Monteville	L	Personel Nightmar	L	Schwarze Auge Das	(L) P	Star Trek 11	A
Alternate Reality - City	P	Defenders of the Crown	A	Gato	A	Last Ninja	A	Phantasy Star 1	L	Secret of the Silver Blades	(L) P	Star Trek 12	A
Alternate Reality - Darg	L	Dead Yu	L	Germany 1985	A	Last Ninja 2	L	Phantasy Star 2	L	Sentinel The	A	Star Trek 13	A
Amazon Guardian of Eden	(L) P	Demons of Winter	L	Gethysburg	A	Legend of the Ancient	L	Pirates	L	Sentinel World (Paragr.)	A	Star Trek 14	A
Bad Blood	L	Gold Rush	A	Gilded Thieves	L	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 1	L	Sentinel Worlds	L	Star Trek 15	A
Balance of Power [1990 Ed.]	L	Dragon Wars	P	Heart of China	(L) P	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 2	L	Shadow of the Beast	(L) P	Star Trek 16	A
Bane of the Cosmic Forge	(L) P	Dragon's Breath	L	Hallowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 3	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 17	A
Bard's Tale 1	L	Dragon's Lair	A	Hend's Quest	(L) P	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 4	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 18	A
Bard's Tale 2	L	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 5	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 19	A
Bard's Tale 3	L	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 6	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 20	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 7	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 21	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 8	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 22	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 9	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 23	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 10	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 24	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 11	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 25	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 12	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 26	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 13	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 27	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 14	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 28	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 15	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 29	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 16	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 30	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 17	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 31	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 18	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 32	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 19	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 33	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 20	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 34	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 21	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 35	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 22	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 36	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 23	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 37	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 24	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 38	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 25	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 39	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 26	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 40	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 27	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 41	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 28	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 42	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 29	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 43	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 30	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 44	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 31	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 45	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 32	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 46	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 33	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 47	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 34	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 48	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 35	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 49	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 36	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 50	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 37	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 51	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 38	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 52	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 39	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 53	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 40	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 54	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 41	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 55	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 42	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 56	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 43	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 57	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 44	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 58	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 45	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 59	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 46	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 60	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 47	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 61	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 48	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 62	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 49	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 63	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 50	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 64	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 51	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 65	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 52	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 66	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 53	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 67	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 54	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 68	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 55	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 69	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 56	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 70	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 57	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 71	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 58	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 72	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 59	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 73	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 60	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 74	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 61	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 75	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 62	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 76	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 63	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 77	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 64	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 78	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 65	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 79	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 66	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 80	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 67	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 81	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 68	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 82	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 69	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 83	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 70	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 84	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 71	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 85	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 72	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 86	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 73	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 87	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 74	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 88	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 75	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 89	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 76	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 90	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 77	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 91	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 78	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 92	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 79	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 93	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 80	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 94	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 81	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 95	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 82	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 96	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 83	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 97	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 84	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 98	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 85	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 99	A
Battle of Anheran	A	Dragon's Lair	A	Hollowood	A	Legend of Blackswail	(L) P	Police Quest 86	L	Shadow of the Comet	(L) P	Star Trek 100	A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)

die weiteren Plätze

4. STRIKE COMMANDER dA
5. LEMMINGS 2 - THE TRIBES dA
6. INDIANA JONES 4 dV
7. GUNSHIP 2000 dA
8. PINBALL DREAMS dA
9. A TRAIN dV

AMIGA 79.95 **IBM-PC** 99.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT **EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!**

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle frei mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

1869 dV	79.95	microprose grand prix f. 1 dA	84.95
a train dV	99.95	midwinter 2 dA	79.95
abandoned places 2 dA	84.95	might & magic 3 dV	79.95
airbus a320 us edition dA	99.95	monkey island 1 dV	79.95
ambassador dA	84.95	monkey island 2 dV	79.95
b 17 flying fortress dA	84.95	portnizer der dV	44.95
battle elite data disk 2 dV	54.95	portnizer der dV	44.95
battle team (batt. isie-data) dV	79.95	pinball dreams dA	69.95
body blows dA	74.95	pinball fantasies dA	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	pinball fantasies dA	69.95
cadaver dV	74.95	pirates 1 dA	69.95
campaign dV	74.95	pools of darkness dV	89.95
chaos engine dA	64.95	populus 2 dA	79.95
civilization dV	84.95	premier manager dA	69.95
creatures 2 dA	69.95	railroad tycoon dA	84.95
curse of enchantment dV	89.95	ramme ad 92 dV	74.95
desert strike dA	79.95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
dragon wars dV	59.95	sensible soccer 92/93 dA	64.95
dune 2 dA	69.95	shadowlands dA	79.95
eshockey manager dV	84.95	sim ant dV	89.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	sim city de luxe dA	84.95
flashback dV	69.95	sim north dV	84.95
pool dV	69.95	space crusade incl. mission d. dA	79.95
goblins 2 dV	79.95	starbyte collection no. 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95	starbyte super soccer dA	79.95
hamball dA	84.95	streetfighter 2 dV	64.95
history line 1914-1918 dV	89.95	syndicate dV	79.95
humans 2 dV	69.95	test drive 2 the dual dA	79.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	their finest hour dA	79.95
indiana jones 4 dV	89.95	transactor dA	69.95
ishtar 2 dV	69.95	ultima 5 dV	79.95
jonathan dV	94.95	ultima 6 classic dA	49.95
lemmings 2 dA	79.95	walkers dA	74.95
lionheart dA	69.95	workworks dV	74.95
lord of the rings dV	79.95	won dV	79.95
lots compilation (1 2 3) dA	69.95	wholes voyage dV	74.95
name of the wilderness dV	71.95	wholes voyage dV	74.95
monster mission dV	69.95	wholes voyage dV	74.95

IBM-PC

1869 dV	89.95	links golf 386 dA	99.95
a train construction set dV	99.95	last files sherlock holmes dV	94.95
a train dV	99.95	last vikings the dV	94.95
aces of the pacific adrian dA	94.95	maria monien dV	69.95
airbus a320-europa dA	99.95	microprose 1 grand prix dA	99.95
alone in the dark dV	94.95	0893 aloc dA	84.95
ambassador dV	89.95	0893 links kurs hyatt doado dV	49.95
ambush at sanjour dV	99.95	0893 links kurs pinelux dV	49.95
battle elite dA	89.95	0893 pinball dV	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	0893 populus 2 dA	84.95
burning steel dV	94.95	0893 prince of persia 2 dA	89.95
burz odissis race into space dA	99.95	0893 ringworld dA	84.95
civilization dV	99.95	0893 schwarze auge des dV	89.95
comanche dA	84.95	0893 sensible soccer dA	74.95
comanche mission disk 1 dV	59.95	0893 shadow of the comet dV	94.95
dagger of amon m dV	89.95	0893 sim ant dV	89.95
dog fight dA	99.95	0893 sim city de luxe dA	84.95
dune 2 dA	79.95	0893 sim north dV	84.95
eshockey manager dA	94.95	0893 spare hull dA	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	0893 spare quest 5 dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	0893 star trek 25th anniversary dV	99.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95	0893 strike commander dA	99.95
fields of glory dA	109.95	0893 strike speech pack dA	99.95
goblins 2 dV	79.95	0893 syndicate dV	94.95
gods dA	79.95	0893 task force 1942 dA	104.95
gunship 2000 dA	99.95	0893 tornado dA	94.95
hamball dV	94.95	0893 transactor dV	69.95
history line dV	89.95	0893 twilight 2000 dV	99.95
ishtar dV	99.95	0893 ultima 7 - segment isle dA	99.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95	0893 ultima 7-die schwarze phorie dV	104.95
indiana jones 4 dV	89.95	0893 ultima trilogy 2 (4,5,6) dA	89.95
ionation dV	94.95	0893 ultima underworld 2 dA	89.95
king's quest 6 dV	74.95	0893 wholes voyage dV	89.95
leather goddess phobos 2 dV	99.95	0893 wing commander 2 speech disk dA	49.95
legend of lycania dV	74.95	0893 wing commander 1 classic dA	59.95
lessee suit lady 5 dV	94.95	0893 wing commander 2 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	69.95	0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95
lemmings doublepack dV	79.95	0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

links golf 386 dA	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
last files sherlock holmes dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
last vikings the dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
maria monien dV	69.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
microprose 1 grand prix dA	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 aloc dA	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 links kurs hyatt doado dV	49.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 links kurs pinelux dV	49.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 pinball dV	69.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 populus 2 dA	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 prince of persia 2 dA	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 ringworld dA	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 schwarze auge des dV	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 sensible soccer dA	74.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 shadow of the comet dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 sim ant dV	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 sim city de luxe dA	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 sim north dV	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 spare hull dA	84.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 spare quest 5 dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 star trek 25th anniversary dV	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 strike commander dA	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 strike speech pack dA	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 syndicate dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 task force 1942 dA	104.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 tornado dA	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 transactor dV	69.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 twilight 2000 dV	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 ultima 7 - segment isle dA	99.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 ultima 7-die schwarze phorie dV	104.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 ultima trilogy 2 (4,5,6) dA	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 ultima underworld 2 dA	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wholes voyage dV	89.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wing commander 2 speech disk dA	49.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wing commander 1 classic dA	59.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wing commander 2 dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95
0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95	0893 wizardry 7 dV	94.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungstermin steht vor dem Namen.

AMIGA

0893 a-tron construction set dV	49.95
0893 aloc dA	84.95
0893 links kurs hyatt doado dV	49.95
0893 links kurs pinelux dV	49.95
0893 pinball dV	69.95
0893 populus 2 dA	84.95
0893 prince of persia 2 dA	89.95
0893 ringworld dA	84.95
0893 schwarze auge des dV	89.95
0893 sensible soccer dA	74.95
0893 shadow of the comet dV	94.95
0893 sim ant dV	89.95
0893 sim city de luxe dA	84.95
0893 sim north dV	84.95
0893 spare hull dA	84.95
0893 spare quest 5 dV	94.95
0893 star trek 25th anniversary dV	99.95
0893 strike commander dA	99.95
0893 strike speech pack dA	99.95
0893 syndicate dV	94.95
0893 task force 1942 dA	104.95
0893 tornado dA	94.95
0893 transactor dV	69.95
0893 twilight 2000 dV	99.95
0893 ultima 7 - segment isle dA	99.95
0893 ultima 7-die schwarze phorie dV	104.95
0893 ultima trilogy 2 (4,5,6) dA	89.95
0893 ultima underworld 2 dA	89.95
0893 wholes voyage dV	89.95
0893 wing commander 2 speech disk dA	49.95
0893 wing commander 1 classic dA	59.95
0893 wing commander 2 dV	94.95
0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95
0893 wizardry / crusaders a sev dV	94.95

IBM-PC 3.5

0893 abandoned places 2 dA	94.95
0893 aces over europe dV	94.95
0893 beholder at kronen dV	99.95
0893 burning steel antler dV	44.95
0893 burntime dV	94.95
0893 cybergate dV	94.95
0893 darkzone dA	94.95
0893 eye of the beholder 3 dV	94.95
0893 fugio-welter 5 US	134.95
0893 hedy phorix dV	94.95
0893 h5 scenery new york US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US	84.95
0893 h5 scenery paris US</	

titel verleihen zu lassen oder sich eine neue Frau zu suchen.

Wenn man seine Beute verteilt, ist es natürlich günstig, so wenig Männer wie möglich zu haben. Vorher sollte man auch seine Barke verkaufen, da man meist mit seinem billigsten Schiff, also der seltenen, schnellen Galeere weiterspielen muß.

Wenn man schon heiratet, dann nur eine richtige Schönheit (das hebt den Piratenpunktpegel...).

Wenn man Informationen über seine verschollenen Familienmitglieder bekommt, nicht blind hinterherjagen, sondern bei Gelegenheit einmal nachfragen, da man immer auf die Laune seiner Leute achten muß.

Bevor man versucht, eine Stadt zu betreten, sollte man sich im klaren darüber sein, ob die Einwohner einem freundlich gesinnt sind, da man Schiffe verlieren kann, wenn dies nicht der Fall ist.

Wenn man einen Piraten in feindlichen Gewässern fängt, kann man diesen durchaus nach der Gold- oder Silberflotte fragen. Man muß den Piraten immer an das Land ausliefern, in dessen Gewässern er sich befand (Pirat in englischen Gewässern also bei einem englischen Gouverneur abgeben usw.). Ist man jedoch mit der betreffenden Nation im Streit, kann man dem Piraten auch wichtige Informationen entlocken – er flieht dann irgendwann. Ähnlich verfährt man mit Piratenfängern.

Nun möchte ich noch etwas zum "Jagdgebiet" sagen. Am günstigsten hat es sich erwiesen, an der Küste von Südamerika auf Schiff-Fang zu gehen. Hier gibt es eine Menge Städte, die auch noch recht dicht stehen, so daß man genug Beute finden sollte. Wenn man in den meisten Städten eigene Gouverneure hat (gute Möglichkeit, um an Adelstitel zu kommen!), kann man entweder die Seiten wechseln oder einfach in Richtung Florida segeln. Dabei jedoch auf keinen Fall den direkten Weg nehmen, sondern immer entweder über Mittelamerika oder (noch besser) über die Inseln oberhalb von Trinidad fahren. Dies hat den einfachen Grund, daß in Landnähe mehr Schiffe kreuzen und bei einer langen Fahrt die Mannschaft knurrig wird.

Zu Beginn erwähnte ich bereits, daß das Altern ein Problem bei Piraten ist. Die Ge-

sundheit nimmt ab, was zur Folge hat, daß die Mannschaft, die nicht gerne unter einem kranken Kapitän dient, noch schwieriger bei Laune zu halten ist. Ein weiterer Nachteil ist der, daß man weniger Piratenpunkte bekommt.



alle notwendigen Gegenstände, um das Spiel zu lösen.

Rechts unten: Nimmt uns die Lösung des Rätsels um die ewige Eiszeit im Spiel ganz ab.

Hohe Politik

Jetzt noch einige Anmerkungen zum politischen Geschehen in der Karibik:

Im Jahr 1560 gehören die meisten Städte und damit das nahegelegene Land den Spaniern. Da man nun einmal ein Pirat ist und sich mit ehrlichem Handeln schwertut, muß man kämpfen. Ich kämpfe meist für eine Seite, greife also auch nur die Feinde dieser Seite an. Wer verfeindet und befreundet ist, erfährt man in den Städten oder von anderen Schiffen. Da um 1650 die Holländer nur schwach vertreten sind, bekämpfe ich sie meist nicht (damit fällt vielleicht später ein holländischer Adelstitel für mich ab).

Wenn sich gerade niemand bekriegt, wird die Sache schon schwieriger. Dann kann man eigentlich nur durch abgelieferte Piraten oder Städte, in die man befreundete Gouverneure einsetzt, die Gunst des jeweiligen Königs erringen. Da schnelle Galeeren fast nie von Spaniern benutzt werden, muß man gerade zu Beginn vielleicht auch einmal Freunde angreifen, was jedoch bei einem Schiff nicht ins Gewicht fällt. Wenn die meisten Städte dann den Freunden gehören, und man selbst den höchsten

Adelstitel hat, kann man auch schon einmal die Seiten wechseln, um auch von anderen Nationen geadelt zu werden. Wenn man sich etwas Zeit läßt und nicht nach jeder Heldentat für das eigene Land eine Stadt aufsucht, bekommt man bei späteren Adelstiteln auch eine Menge Land vom König überschrieben, was sich positiv auf die Punkte auswirkt.

Wenn man all diese Regeln beachtet, sollte man nach einigen Jahren Piratenlebens zum Berater des Königs werden.

Transarctica (Amiga)

Mit einem einfachen Trick von Klaus Vill aus Augsburg taut das unterkühlte Wirtschaftsspiel aus Frankreich auf. Im Optionen-Menü CTRL und ALT gedrückt halten und in eine der Bildschirmecken klicken.

Links oben: Ein Superzug mit allen Schikanen steht gleich zu Beginn parat.

Rechts oben: Auch hierfür gibts den Supertrain, nur der Gegner agiert eine ganze Ecke gewitzter.

Links unten: Superzug und

A-Train (Amiga)

Metin Rene und Tell Ayanoglu aus Uetersen haben fast 50 Millionen auf ihrem Spielekonto. Man klickt im Hauptmenü INNENSTÄDTISCHER NEUAUFBAU an, entfernt dort alle seine Züge und verkauft sie. Danach klickt man im Hauptmenü NEUE STADT an und hat dort den Ertrag der verkauften Züge dazubekommen. Man sollte jedoch kurz vor 50 Millionen aufhören zu raffen, da sonst das Spielziel erreicht ist.

Syndicate (MS-DOS)

Wer für sein Leben gerne schummelt und auch Bullfrogs neuen Geniestreich im Schnelldurchgang knacken will, darf den Trick von Dirk Pissker aus Rehfelden ausprobieren.

Als Firmennamen COOPER TEAM (Leerzeichen nicht vergessen) eingeben und im Kartenauswahlscreen ist jede Mission frei anwählbar, man hat 1 Million Credits und alle Cyborgs sind voll ausgerüstet.

Videospieletips

Mario Allstar Challenge

Tipsgroßmeister Tobias W. Reich aus München hat nach langer Zeit der Entbehrung wieder zugeschlagen. Sein ausführlicher *Mario-Allstar-Player's Guide* sollte selbst Mario-Hassern helfen, die vier Kultspiele zu lösen. Da die gesamte Lösung den Rahmen dieses Tipsteils sprengen würde, folgen die Lösungen zu *Super Mario USA* und *Super Mario Bros. 3* in unserer nächsten Ausgabe.

Super Mario Bros. 1

Das Spiel besteht aus acht Welten, die in je vier Stufen unterteilt sind. Die ersten drei Stufen einer jeden Welt bieten das für die jeweilige Welt spezifische Design; die vierte Stufe besteht jeweils aus einem Schloß, an dessen Ende es stets denselben Gegner zu besiegen gilt, nämlich Koopa, wie er in Japan genannt wird, bzw. Bowser, wie ihn der Rest der Welt nennt. Zusätzlich erschwert sind die Stufen 4-4, 7-4 und 8-4 (Welt 4, 7 und 8,

Stufe 4) dadurch, daß man zunächst den richtigen Weg durch ein Labyrinth finden muß, bevor man zum Endgegner gelangt. Wer noch nicht hinter das Prinzip der Explosionen am Ende einer Stufe gekommen ist, dem sei gesagt, daß man darauf achten sollte, die jeweilige Stufe mit einer Restzeit von ..6 Sekunden zu beenden (z.B. 336).

Noch ein Tip für alle Stufen: Über Löcher, die nur ein Kästchen breit sind, kann Mario einfach schnell rüberlaufen. Alle Stufen, die mit einem * markiert sind, sind zum Lösen des Spieles notwendig.

*Stufe 1-1 bedarf sicherlich keiner weiteren Besprechung, was im folgenden mit k.K. abgekürzt werden wird (k.K. bedeutet kein Kommentar). Das einzige, was zu dieser Stufe zu bemerken wäre, ist das Extraleben, welches nach der vierten Röhre in der Luft schwebt. Man sollte außerdem die Bonushöhle in Röhre 4 nicht nutzen, da man sonst eine Feuerblume verpaßt.

*Stufe 1-2 ist die erste unterirdische Stufe und enthält die erste Warpzone des Spieles, durch die man wahlweise in die Welten 2, 3 oder 4 gelangen

TIP DES MONATS

kann. Um diesen Teleporter zu finden, muß man einfach, anstatt am Ende in die Röhre zu gehen, auf den Steinen am oberen Bildschirmrand weiter nach rechts laufen. Um dort hoch zu gelangen, benutzt man den Lift einen Bildschirm zuvor.

Außerdem ist in dieser Stufe ein 1up Pilz versteckt.

Stufe 1-3 spielt auf Bäumen in Marios Welt. Eigentlich sind alle derart gestalteten Stufen nicht sonderlich schwer, man sollte nur darauf achten, nicht daneben zu springen.

gen, da man sonst schnell alle Leben verliert.

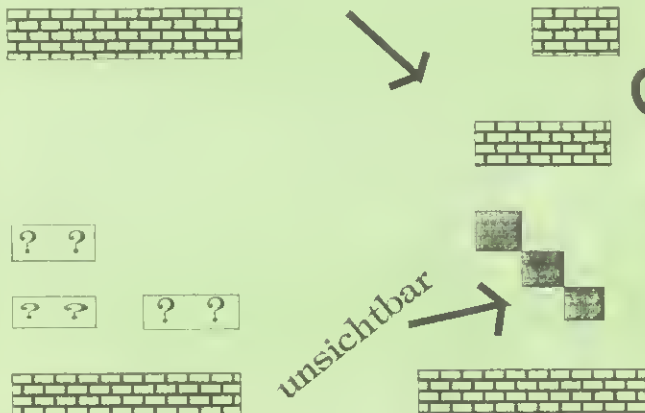
Stufe 1-4 stellt das erste Endschoß dar. Eigentlich unterscheidet es sich kaum von jeder anderen Stufe, man sollte schön langsam spielen und jeden Sprung über die Feuer-salven gut timen. Über Koopa am Ende der Stufe sollte man einfacherweise mit Anlauf springen. Schon ist der gute Junge besiegt, und man wird zum ersten Mal von Toad auf einen anderen Level vertröstet.

Stufe 2-1. In dieser Stufe ist eine Kletterpflanze zu einem Bonushimmel versteckt, durch den man, genauso wie durch jede andere Bonusstufe auch, einen großen Teil der Stufe überspringt. Ansonsten k.K.

Stufe 2-2 ist die erste von zwei Unterwasserstufen und gehört eindeutig zu den schwersten Stufen im Spiel, da sich beispielsweise nie abschätzen läßt, in welche Richtung die Qualle als nächstes schwimmt. Außerdem sollte man beachten, daß Mario weder Fische noch Quallen von irgendeiner Seite berühren darf. Die Fahnenstange am Ende der Stufe befindet sich natürlich wieder über Wasser.

Stufe 2-3.

SUPER MARIO BROS 4.2
Warp nach World 6,7,8





nicht mehr erreichen können.

Stufe 2-4. Ein Schloß unterscheidet sich eben kaum vom anderen, deshalb: k.K.

Stufe 3-1. Gegen Mitte der Stufe findet man in einem normalen Stein wieder einmal einen Himmel. Außerdem tauchen in dieser Stufe zum ersten Mal die Hammer Bros auf. Sie gehören zu den schwersten Gegnern überhaupt, und man sollte sich nicht mit ihnen anlegen, d.h. man sollte einfach mit Anlauf in hohem Bogen drüberspringen und hoffen, daß man in keinem Hammer landet.

Stufe 3-2. Wirklich kein Problem und keine Secrets, daher: k.K.

Stufe 3-3 ist wieder eine dieser superleichten Baumstufen, deshalb gilt auch hier, daß man nicht zu hektisch, sprich schnell, spielen und möglichst den Abgrund meiden sollte.

Stufe 3-4 Ein Schloß wie jedes andere, nur: Beim Überspringen des Endgegners sollte man darauf achten, daß sich Mario nicht an der Decke seinen Kopf anschlägt, da man sich sonst in Koopa bzw. Bowser wiederfindet.

*Stufe 4-1. Hier muß man sehr stark auf die Stachis achtgeben, die einem ständig vor die Beine geschmissen werden. Wer ein gutes Sprungtiming hat, sollte den Übeltäter einfach von seiner Wolke hauen. Wer keinen Warp benutzt oder das Spiel in dieser Stufe gestartet hat, kann über einem Viererblock-Fragezeichen ein Extraleben ergattern.

*Stufe 4-2. In dieser Stufe gibt es sowohl einen Warp zu Welt 5 als auch einen Warp zu den Welten 6, 7 und 8. Die erstgenannte Warpzone befindet sich an derselben Stelle wie in Stufe 1-2, nur sollte man

fallen. Folgende Methode hat sich bewährt: Immer auf der Turbotaste bleiben, Augen bis auf einen kleinen Spalt schließen und wie von der Tarantel gestochen laufen.

Stufe 6-2 besteht eigentlich nur aus massenweise Röhren, in denen selbstverständlich auch einige Bonushöhlen ihren Platz gefunden haben, die man natürlich nutzen sollte. Außerdem sollte man darauf achten, daß man beim Sprung von Röhre zu Röhre nicht genau in einer herauskommenden Blume landet, da dies weniger angenehm ist.

Stufe 6-3 ist wieder eine dieser Baumstufen, in der es vor Kanonenkugeln nur so "huselt". Kurz vor Ende schweben außerdem vier Plattformen in der Luft, die, sobald Mario mit seinem Gewicht draufspringt, in die Tiefe schnellen. Also: Vorsicht !!

Stufe 6-4 ist an sich gar nicht zu schwer. Beim Endgegner werden allerdings viele eine böse Überraschung erleben, da Koopa jetzt nämlich auch noch mit Hämmern um sich wirft, ganz zum Leidwesen Marios, der unter Koopa durch muß, wenn er gerade springt. Wer versucht, oben durch die Hämmer zu springen, muß ent-

weder dämlich oder genial wie ich sein, da dies glatter Selbstmord ist, wenn man kein 100% perfektes Sprungtiming hat.

Stufe 7-1 ist eine der schwersten Stufen überhaupt, da sich in ihr sowohl eine Menge Kanonen als auch die Hammer Bros befinden. Ansonsten: k.K.

Stufe 7-2 ist genauso aufgebaut wie Stufe 2-2, nur daß die Quallen anscheinend Junge bekommen und ihre Anzahl verdreifacht haben, wodurch die Stufe ganz schön an Schwierigkeit zulegt.

Stufe 7-3 entspricht Stufe 2-3, nur daß man es sich abschminken kann, einfach so durchzulaufen, da man auf diese Weise schnell in der nächsten Schildkröte landet! Also lautet die Devise für diese Stufe: Langsam, ruhig und konzentriert spielen.

Stufe 7-4 ist das zweite Labyrinth im Trio. Die Kombination für den ersten Teil lautet unten, Mitte, oben und für den zweiten Teil oben, Mitte, oben. Ist man durch, sollte man einfach loslaufen, da Koopa genau in dem Moment springt, wenn Mario angelaufen kommt (Hoffentlich !!).

*Stufe 8-1 ist noch recht simpel im Gegensatz zu denen,

schon zu Beginn der Stufe nach oben auf die Decke gehen. Um die Warp zu Welt 6, 7 und 8 zu entdecken, sollte man einen Blick auf Abb. 4-2 werfen, wo die Stelle exakt aufgezeichnet ist.

Stufe 4-3. Jetzt haben die Bäume zwar auch noch bössartige Tupfen, aber schwerer ist die Stufe deshalb noch lange nicht. Selbes Prinzip wie bei 1-3 und 3-3.

Stufe 4-4 ist das erste von drei "Labyrinthen", allerdings ist es leichter als sonst andere Stufen. Man muß einfach zuerst oben und dann unten entlanggehen, um zum Obermütz der Stufe zu gelangen.

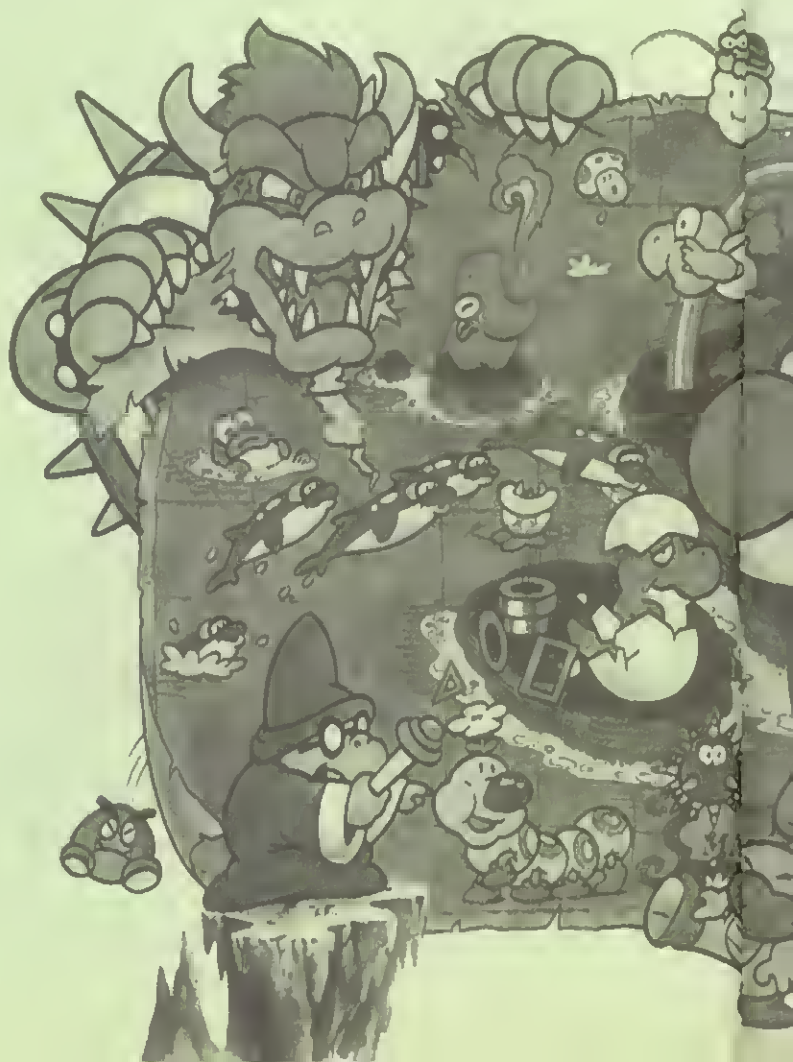
Stufe 5-1. Hier tauchen zum ersten Mal Kanonen auf. Es ist nur wichtig darauf zu achten, daß man nicht von unten in irgendwelche rumfliegenden Kanonenkugeln springt. Die Stufe ist zwar nicht allzu leicht, wird aber durch die Abkürzung in der frei schwebenden Röhre erheblich vereinfacht.

Stufe 5-2. Eine Stufe wie man sie bereits kennt, nur leisten einem einige der Hammer Bros. Gesellschaft bei der sonst recht öden Stufe.

Stufe 5-3 ist genauso aufgebaut wie Stufe 1-3, nur daß die Stufe mit einigen Kanonenkugeln angereichert worden ist, und man somit etwas vorsichtiger sein sollte, um die Stufe heil zu überstehen.

Stufe 5-4 bietet das übliche, nur daß die Feuersalven jetzt etwa doppelt so lang sind wie in den Schlössern bisher.

Stufe 6-1 ist eine dieser ekelhaften Stufen, in denen hauenweise Stachis vom Himmel



die noch kommen, man sollte aber auf die Röhren am Ende achten, da sich zwischen ihnen tödliche Löcher befinden, in die vor allem gute bzw. hektische Spieler gerne hineinfallen.

*Stufe 8-2 ist zwar schon relativ schwer, aber eben auch nur eine Stufe wie jede andere auch. Irgendwann kommt man zu einer Stelle, an der hinter einer Röhre erst zwei kleine Löcher und dann ein gigantisches Loch sind. Hier muß man von der Röhre aus springen, da man sonst nicht genug Anlauf hat.

*Stufe 8-3: Kanonen und Hammerwerfer. Am besten so schnell wie möglich durch, und die bösen Hammer Bros. in hohem Bogen überspringen. Vorsicht: Die Endtreppe weist gefährliche Löcher auf.

*Stufe 8-4. Endspurt! Um zum Obermütz zu kommen, muß man stets in bestimmte Röhren eintauchen, nämlich erst in die erste Röhre nach der Lava, dann in die frei schwebende Röhre und zuletzt wieder in die erste nach der Lava. Jetzt nur noch unter Koopa durch, und man erfährt, daß man die Prinzessin zu allem Überfluß jetzt nochmals auf einem schwereren Schwierigkeitsgrad retten darf.

Super Mario 2 jap. 2.2

Unsichtbare Steine benutzen !!



Super Mario Bros. 2 Japan

Da das Spiel ja die direkte Fortsetzung zu Super Mario Bros darstellt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß es sich in seinem Aufbau kaum vom ersten Teil unterscheidet. Das Spiel ist diesmal in 12 Welten mit je vier Stufen unterteilt. SMB2 ist vom Schwierigkeitsgrad her in etwa dort angesiedelt, wo Mario 1 aufgehört hat, d.h., daß sich wirklich nur sehr gute Spieler an dieses Spiel wagen sollten. Der Rest der Spielerschaft sollte lieber mit

Mario 2 USA vorliebnehmen. Ein * kennzeichnet wiederum die Level, die zum Schaffen des Spieles notwendig sind.

*Level 1-1 sollte man dazu nutzen, sich an die neuen Gemeinheiten SMBs2 zu gewöhnen, so z.B. daß die meisten Extras versteckt sind, d.h. die meisten Pilze und Blumen befinden sich nicht wie gewohnt in Fragezeichen, sondern in ganz normalen Steinblöcken. Weiter dürfte dem Spieler eine weitere Pilzart auffallen, die allerdings tödlich wirkt. Ein weiteres Handicap stellen Röhren dar, die am unteren Ende geöffnet sind, da die darin wohnhaften Pflanzen nicht anhalten, wenn Mario danebensteht, sondern knallhart über Mario auftauchen. Ansonsten stellt dieser Level im Gegensatz zu den übrigen keine Besonderheit da.

*Level 1-2 ist der erste unterirdische Level in diesem Spiel und enthält außerdem die erste Warpzone (zu World 2, Level 1). Um zu ihr zu gelangen, muß man einfach wieder auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen. Achtung: Vor der Warp steht gemeinerweise noch eine Röhre mit einer bissigen Pflanze. Außerdem gibt es in diesem Level bereits schwebende Plattformen, die in die Tiefe stürzen, wenn man drauf springt. Im weiteren sollte man nicht allzu hektisch spielen (genau wie in jedem anderen Level auch), da man sonst leicht in einem Loch landen kann; vor allem in den Abgründen zwischen den Röhren gegen Ende des Levels.

Level 1-3 ist genau wie der Level 1.3 in SMB einer dieser "fiesen" Baumlevel. In diesem Spiel allerdings noch durch fliegende Quallen und jede Menge "Waagen", die man ihrer Höhe am besten gar nicht vorstellen sollte (da man sonst

leicht die entstehende Höhe nicht mehr springen überspringen kann) erschwert werden.

Level 1-4 ist das erste Schloß, an dessen Ende wieder Toad auf den Spieler wartet, um ihm mitzuteilen, daß sich die Prinzessin in einem anderen Schloß befindet. Sonst gibt es zu diesem Schloß und zum Endgegner nichts zu sagen, da alles genau wie im ersten Teil abläuft.

*Level 2-1. Hier findet man zum ersten Mal Sprungbretter, die Mario so in die Höhe schießen, daß er gleich oben bleibt, und das eine ganze Weile. Man kann auf diese Weise zwar einen großen Teil des Levels überspringen, man sollte allerdings darauf achten, daß, wenn man vom zweiten Sprung runterkommt, Mario genau in einem Koopa Trooper landet, und das genau auf der Endtreppe.

*Level 2-2 ist ein Level wie jeder andere. Der ungeübte Spieler könnte allerdings auf eine Stelle stoßen, an welcher er nicht weiterkommt. Hierzu sollte man einen Blick auf die Abb. 2.2 werfen.

*Level 2-3. In dieser Stufe findet man alte Bekannte, nämlich die lästigen fliegenden Fische, die dem Spieler schnell zum Tod verhelfen können. Man sollte nicht zu schnell spielen, da man sonst schnell in einer schwebenden Schildkröte landen könnte.

*Level 2-4. Gleich zu Beginn dieses Schlosses findet man eine Stelle, an der man sich hinunterfallen lassen und dann kurz vor der Lava nach rechts drücken muß. An dieser Stelle muß man unbedingt klein sein. Des weiteren gibt es in diesem Level erstmals Stellen, die nur mit einem sog. Doppelsprung zu meistern sind, d.h. man muß mit Anlauf auf einen ganz bestimmten Punkt springen und von dort dann sofort weiterspringen. Man wird merken, daß man auf diese Weise bedeutend weiter springen kann als aus dem Stand oder mit einfachem Anlauf.

*Level 3-1 ist wieder ein Level im bekannten Mario Standard-Layout, der jedoch mit einer kleinen Gemeinheit der Programmierer aufwartet: Kurz vor der Endtreppe findet man eine Sprungchance, mit der es möglich ist, die Fahnenstange zu überspringen, um zu einer Warp zu gelangen, jedoch zurück zu Level 1-1. Vorsicht also.

*Level 3-2 ist der erste Unterwasserlevel von SMB 2. Er ist allerdings nicht sonderlich



leicht, da hier erstens eine Menge Quallen ihr Unwesen treiben, zweitens die grünen Fische einen merkwürdigen Schwimmstil entwickeln (Slalom) und drittens die Strudel einiges an Zugkraft zugelegt haben, so daß man nun ganz schön triggern muß, um dem Tod noch zu entgehen.

*Level 3-3 ist ein weiterer Baumlevel, zu dem es nichts weiteres zu sagen gibt, als daß es in diesem Level eine Menge abstürzende Plattformen gibt, die es zu überleben gilt.

*Level 3-4 stellt das erste Labyrinth in diesem Spiel dar. Was das Lösen um einiges erleichtert, ist, daß jedesmal, wenn man den richtigen Weg geht, ein Glöckchen erklingt. Wer den richtigen Weg trotzdem nicht findet: Zuerst muß man immer am Boden, d.h. auf der untersten Ebene laufen, bis man in den zweiten Teil des Levels kommt, wo man dann immer auf der obersten Plattform laufen muß, bis man zu Koopa gelangt.

*Level 4-1 bietet nichts Neues. Wie immer, sollte man nicht zu hektisch spielen, da man sich ansonsten schnell in der nächsten Schildkröte wiederfindet, was keineswegs gut tut.

*Level 4-2 ist der erste Level, in dem Kanonen und auch gleich Stachis auftauchen, die einem das Leben schwer machen wollen. Man sollte sich jedoch trotzdem nicht verrückt machen lassen und ganz cool zwischen den Kanonenkugeln und den Stachis durchflutschen.

*Level 4-3 ist wieder einmal eines dieser verruchten Baumlevels, die ja ohnehin nie allzu einfach sind. In dieser Stufe gibt es allerdings dermaßen breite Abgründe, daß man sich schon anstrengen muß, auch mit Anlauf nicht hineinzufallen.

*Level 4-4 ist zwar kein Labyrinth, dafür aber besonders schwer. Zunächst gibt es hier große Feuersalven, die nur mit gutem Timing zu überwinden sind. Weiter findet man hier Plattformen, die komplett in die Lava eintauchen, wobei es besser wäre, wenn Mario in diesem Moment nicht darauf stünde. Zusätzlich zu all diesen Boshaftheiten trifft man weitere alte Bekannte aus SMB, nämlich auf die hinterhältigen Hammer Bros., die man hier in diesem Level am besten im

hohen Bogen überspringen sollte.

*Level 5-1. In dieser Stufe stößt man zum ersten Mal auf einen aufkommenden Windstoß, der Mario stets vorwärts treibt, ihm jedoch vor allem bei den Sprüngen ordentlich unter die Arme greift. Man wird schnell auf eine Stelle



stoßen, die nur mit Hilfe dieses Windes zu meistern ist, und auch dann nur mit gutem Sprungtiming. Weiter sollte man auf die vielen Röhren achten, die von oben nach unten ragen, und aus denen ja bekanntlich Pflanzen ohne Vorwarnung auftauchen.

*Level 5-2 ist ein gewöhnlicher unterirdischer Level und wartet mit einem Warp nach Welt 7 auf, den man auf jeden Fall nutzen sollte. Um zu ihm zu kommen, folgt man dem altbekannten Prinzip, nämlich immer auf den Steinen am oberen Bildschirmrand laufen.

Level 5-3 weist eine ganz neue Raffinesse in SMB2 auf, nämlich eine Art Labyrinth in der Oberwelt. Beim ersten Spielen des Levels wird man feststellen, daß sich der Level immer wiederholt. Des Rätsels Lösung: Mario muß in die in der Luft schwebenden Röhre eintauchen, um in dem Level fortzufahren. Im weiteren Verlauf des Levels muß man eigentlich nur noch auf die Reihe mit fallenden Plattformen achten, die Mario vorzeitig den Garaus machen könnten.

Level 5-4 ist ein relativ schweres Schloß, daß aber im Grunde kein Labyrinth darstellt. Es empfiehlt sich, ganz oben zu gehen, da man auf diese Art und Weise eine Großteil der

Monster und Gefahren überspringen kann.

Level 6-1 stellt die Profi-Ausgabe des Standard-Mario-Levels dar: Windböen, die Hammer Bros., jede Menge Kanonen und plötzlich auftauchende Pflanzen. Meine ganz persönliche Empfehlung:

Sich den ersten Super Mario Pilz schnappen und dann die Augen fast schließen und einfach durch. Wer denkt, er schafft es, kann auch versuchen, sich langsam nach vorne durchkämpfen (derjenige sollte besonders auf die Hammer Bros. achten!).

Level 6-2 ist ein Unterwasserlevel, der auf den ersten Blick einen sehr schweren Eindruck macht, allerdings gar nicht so schwer ist, wenn man sich immer am Grund hält. Man sollte jedoch besonderes Augenmerk auf die Strudel richten, die eine ganz schöne Power aufweisen.

Level 6-3. Hier wollen einem wieder einmal fliegende Fische die Hölle noch heißer machen als sie ohnehin schon ist. Was diesen Level weiter erschwert, ist, daß Mario gezwungen ist, fliegende Schildkröten als Sprungbretter zu benutzen, um einige der Abgründe zu überwinden, wobei gutes Sprungtiming gefordert ist, um genau die Schildkröte zu treffen.

Level 6-4 stellt erneut ein Labyrinth da, das man folgendermaßen löst: Bei der langen Feuersalve geht man zunächst unten, beim Hammer Bruder zunächst in der Mitte und dann bei nächster Gelegenheit oben, bis man zu einer Reihe von Röhren kommt. Man sollte beachten, daß man, wenn man von irgend etwas getroffen wird, den jeweiligen Teil nochmals spielen muß. Bei den Röhren geht man dann zuerst unten und nach den Röhren zweimal oben, bis man bei Koopa landet, der jetzt zu allem Überfluß auch noch mit Hämmern wie wild um sich wirft.

*Level 7-1 weist keine Besonderheiten auf und ist auch nicht allzu schwer. Das einzige was es evtl. zu sagen gäbe, ist,

daß man gegen Ende des Levels in eine Röhre hineinmuß, um den Level zu beenden.

*Level 7-2 läuft zunächst nach demselben Prinzip wie Level 5-3 ab, d.h. man muß die frei schwebende Röhre erreichen, um in dem Level fortzufahren. Der zweite Teil des Levels ist dafür um einiges schwerer, da einen Stachis nerven und man sowohl über fallende Plattformen muß, als auch einige dämliche Schildkröten als Brücke über einen Abgrund benutzen muß.

*Level 7-3. In diesem Level, in dem der Wind weht, gilt es von einem Sprungbrett direkt auf dem nächsten zu landen. An dieser Stelle ist Übung eigentlich alles, was zählt. Am Ende des Levels sollte man vorsichtiger werden, da vor der letzten Plattform der Wind plötzlich aufhört und man dann gerne im Abgrund landet.

*Level 7-4 ist wie nicht anders zu erwarten ein Schloß, das zwar nicht sonderlich schwer ist, in dem einem jedoch etwas sehr Dummes passieren kann: Schafft man es, bei den Aufzügen die Steine am oberen Bildschirmrand zu erreichen und läuft dort oben weiter in der Hoffnung auf einen Warp, wird man eine böse Überraschung erleben, nämlich eine Sackgasse. Der einzige Ausweg ist hier ein Reset.

*Level 8-1 stellt den schwersten Standard-Mario-Level im ganzen Spiel dar: unzählige Hammer Bros., Kanonen, plötzlich auftauchende Windböen und gemeine Abgründe, die nur überwunden werden können, benutzt man einige Schildkröten als Brücken bzw. Sprungbretter.

*Level 8-2 geht immer weiter, bis man eine verborgene Kletterpflanze findet, die sich genau in einem einzelnen Stein über einer einzelnen Schildkröte befindet, d.h. man muß auf die Schildkröte springen und sich von dieser gegen den Stein federn lassen.

*Level 8-3 spielt im Himmel über Marios Kopf. In dieser Stufe kann eigentlich gar nichts passieren, vorausgesetzt, man springt stets so weit es geht und mit einer guten Portion Anlauf, da man sonst schnell im nächsten Loch landet.

*Level 8-4 ist das erste Schloß, in welchem man die Prinzessin befreien muß. Zunächst gilt es, in die Röhre zu gelangen, die sich genau unter einer Plattform befindet. Um dann weiterzukommen, sollte man einfach immer unten

gehen, bis man zu einem Koopa-Doppelgänger kommt, den man in hohem Bogen überspringt. Danach kommt ein echter Obermütz, nach dem einen die Prinzessin bereits erwartet. Die nun folgenden Welten sind nicht etwa wie bei SMB einfach dieselben wie in der ersten Quest, sondern teilweise komplett neue Level:

*Level A-1 ist wieder ein Standardlevel, jedoch mit jeder Menge Hammer Bros.. Man sollte auf jeden Fall die Röhre bei dem zweiten Paar Hammer Brüder benutzen. Besonders vorsichtig sollte man bei der Endtreppe sein, da hier sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level A-2 ist ein unterirdischer Level mit Hammer Bruder, Kanonen und einer Warp zu Welt B-1. Um den Warp zu erreichen, muß man wiederum einfach immer oben gehen. Ansonsten ein eher einfacher Level.

Level A-3 wartet mit fliegenden Fischen auf. Außerdem herrscht in diesem Level ein starker Wind, der irgendwann urplötzlich aufhört und den unvorsichtigen Spieler damit dazu bringt, Mario genau in einem Loch zu positionieren. Die Fahnenstange am Ende des Levels läßt sich überspringen und führt Mario somit zu einer Warpzone zu Welt C.

Level A-4: Kanonen im Schloß und ein sehr gutes Sprungtiming erschweren Mario in diesem Level das Überleben. Außerdem dürfte es durchaus ein Problem darstellen, heil an Koopa vorbeizukommen, da dieser in dem engen Gang wie wahnsinnig mit Hämmern wirft.

Level B-1 stellt keine Besonderheit dar und ist gleichzeitig der einfachste Level im zweiten Teil von Mario 2.

Level B-2 ist ein Unterwasser-Level, in dem zusätzlich zu all den Quallen und Fischen auch noch jede Menge Schildkröten ihr Unwesen treiben. Der Spieler sollte außerdem auf die gigantische Feuersalve gegen Ende dieses Schwimmspektakels achten.

Level B-3 ist der fieseste Baumlevel, der je in einem Spiel gesichtet worden ist. Nicht nur, daß viele hilflose Schildkröten als Sprungbretter benutzt werden müssen, nein, auch viele lose Plattformen und Waagen warten nur darauf, mit Mario in die Tiefe zu stürzen.

Level B-4 ist ein recht simples Schloß, das zeitweise den Eindruck eines Labyrinthes macht, jedoch in Wirklichkeit keines ist; es ist bloß ein klei-

nes Stück, das sich vier/fünfmal wiederholt. Unter dem Endgegner Koopa kann man diesmal einfach durchlaufen, wenn er gerade hochspringt.

*Level C-1. Es ist Winter in Mario Land. Man sollte einfach darauf achten, nicht in jede Blume hineinzulaufen, die gerade aus einer Röhre auftaucht. Den einsamen Hammer Bruder überspringt man einfach in hohem Bogen. Ansonsten sollte der Level wirklich kein Hindernis darstellen.

*Level C-2 ist eine Mischung aus einem Baumlevel mit Kanonen und einer Heimsuchung durch lästige fliegende Fische. Vorsicht: Bei einer Stelle muß man ein Eckchen warten, um eine ganz bestimmte Schildkröte, die als Sprungbrett benötigt wird, zu erwischen.

*Level C-3. In diesem Level gilt es, von einem Sprungbrett bei starkem Wind genau auf die nächste zu springen. Bei gutem Anlauf auf die erste Schanze läßt sich die zweite gestrost überspringen, nur auf der dritten Schanze sollte man nach Möglichkeit wieder landen. Weitere Vorsicht ist beim Ende des Levels geboten, wo sehr gutes Sprungtiming gefordert ist, um nicht im Abgrund zu landen.

*Level C-4 ist das schwerste Schloß im ganzen Spiel. Im späteren Verlauf des Levels wird man auf eine sich gegen den Uhrzeigersinn drehende Feuersalve treffen, die es in einem Atemzug zu durchlaufen gilt. Man muß hier früh in die Mulde hineinfliegen und dann in einem möglichst kleinen Winkel sofort weiterspringen. Hat man dann auch noch den Endgeg-

ner geschafft, ist der Weg in die letzte Welt D geebnet.

*Level D-1. Gleich zu Beginn des Levels erwarten einen zwei gemeine Hammerwerfer, die es zu erledigen gilt. Ist man Super Mario begibt man sich nun nach oben, von wo aus man den folgenden Abgrund locker überspringen kann. Ist man klein, hat man das Pech, die grüne fliegende Schildkröte als Sprungbrett über das Loch benutzen zu müssen. Weiter ist in diesem Level ein Extraleben versteckt, das man praktisch automatisch findet. Noch ein weiteres Paar Hammerwerfer, und auch dieser Level gehört der Vergangenheit an.

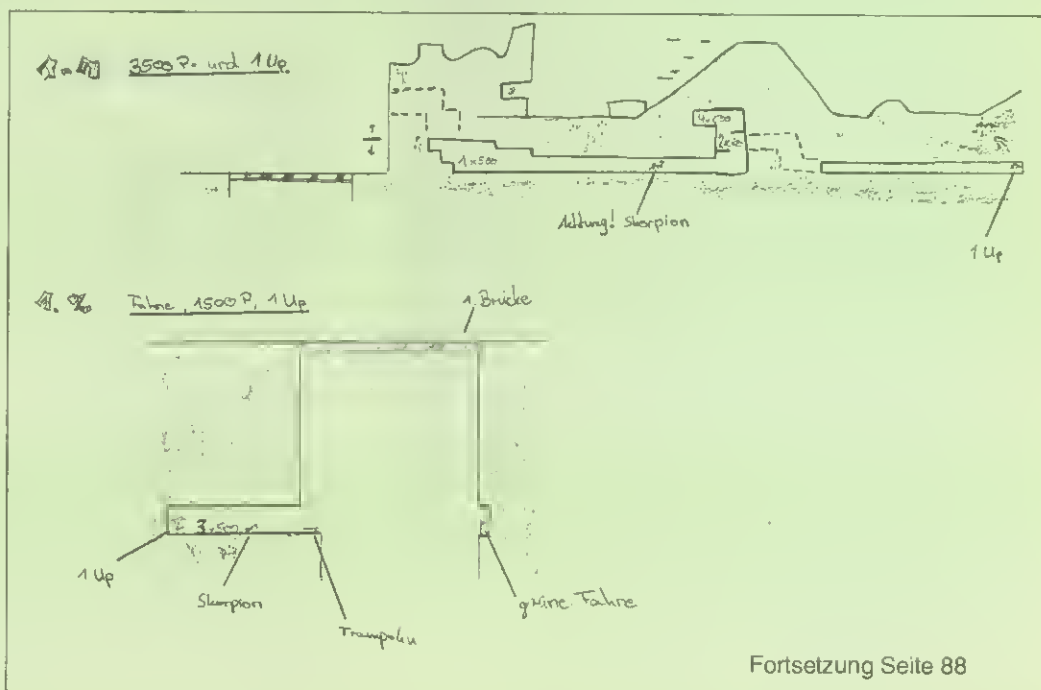
*Level D-2 ist ein äußerst leichter Level, vorausgesetzt man bleibt niemals stehen und ist klein. Dann kann man nämlich einfach laufen: Die Pflanzen versinken genau bevor Mario kommt, und an den Sprüngen, die man ab und an tätigen muß, wird auch kein Mariospeler untergehen.

*Level D-3 ist der vorletzte Level des Spiels und spielt, wie in Mario 1, vor der Schloßmauer von Koopas Castle. Jede Menge Hammer Bros. und Kanonen erschweren dem Spieler in dieser Stufe das Überleben. Spielt man jedoch recht zügig und macht hohe und weite Sprünge, so können einem eigentlich weder die Kanonen, noch die Hammer Bros. etwas antun. Bei der Endtreppe, die aus Kanonen besteht, sollte man sich konzentrieren und auf keinen Fall die Turbotaste halten, da man sonst noch kurz vor der Fahnenstange sein Leben lassen muß.

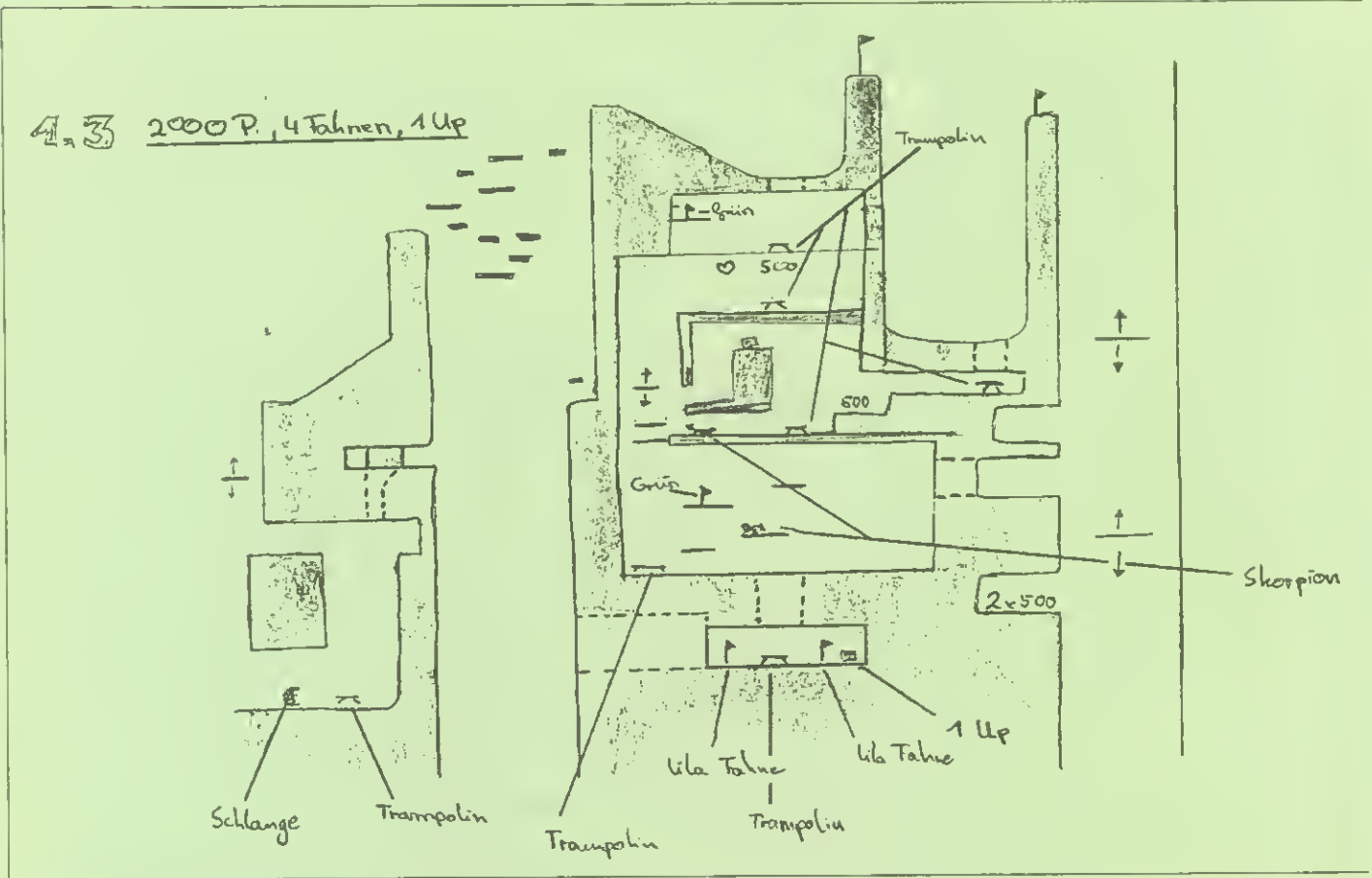
*Level D-4. Endspurt zur Rettung der Prinzessin: Zunächst einmal muß man auf die große Feuersalve zu Beginn des Levels achten. Dann kommt ein Doppelsprung, um über die große Lavalache zu kommen, und dann ein gezielter Sprung auf die schwebende Schildkröte, um auf die obere Plattform zu kommen. Jetzt einfach mit Anlauf durch die fliegenden Fische durch, und schon kommt der zweite Teil des Levels. Hier überspringt man als erstes den Hammerwerfer und dann bei starkem Wind das Loch mit der Qualle in hohem Bogen. Am Ende des Abschnittes muß man einfach ins Leere springen und hoffen, daß die Pflanze gerade in ihrer Röhre ist. Hinein in diese Röhre, und man befindet sich im dritten Teil des Levels, wo einen als erstes so ein ödes Koopa-Imitat erschreckt, unter dem man einfach durchlaufen kann. Zum Schluß noch ein Hammerwerfer und der gewohnte Obermütz, und schon hält Mario seine Prinzessin in den Armen.

Road Runner's Death Valley Rally (Super NES)

Das Super-Nintendo-Abenteuer um den Warner-Bros-Star Road Runner gehört ohne Zweifel zu den schwierigsten Geschicklichkeitsspielen für Nintendos 16-Bitter. Um Euch die flinke Flitzerei etwas zu erleichtern, zeichnete Roman

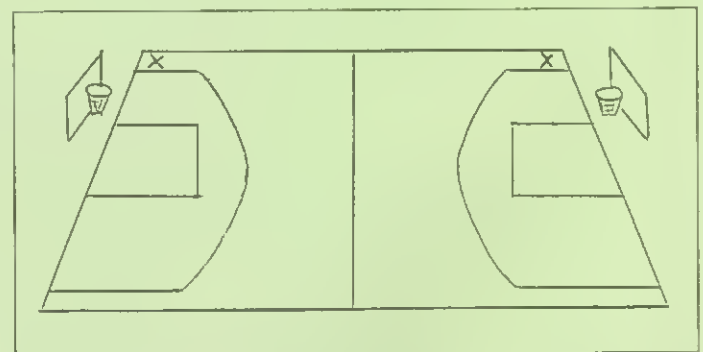


Fortsetzung Seite 88



Hrycyk aus Hamburg die Eingänge zu allen Bonushöhlen der ersten drei Levels. Von Mirko Szozygiel aus Freiburg stammt hingegen ein netter Cheat. Haltet im Titelbild ein-

fach Links, Select, R, Y, und Start gedrückt und wartet auf die Erfolgsmeldung "Zippitsy Splat". Nun bestätigt Ihr mit X und startet anstatt mit mageren 2, mit stattlichen 75 Leben.



Tecmo Super NBA Basketball (Super NES)

Wer Probleme mit den Erfolgsquoten bezüglich der 3-Punkte-Würfe hat, sollte Norbert Besgens Tips zu Rate ziehen.

1. Wer möglichst viele erfolgreiche 3-Punkte-Würfe landen will, sollte dabei nur auf die "Scharfschützen" der eigenen Mannschaft zurückgreifen. Aus der mitgelieferten Tabelle läßt sich Euer Lieblingsschütze recht einfach aussuchen.

2. Schaut Euch Euren Gegenspieler an. Da in der NBA nur Mann gegen Mann verteidigt

werden darf (Zonerverteidigung ist verboten), bilden sich "Spielerpaare". Sollte Euer Distanzwerfer gegen einen großen sprung- und blockstarken Verteidiger antreten (siehe Statistik), versucht Ihr am besten, ihn mittels der "Substitution"-Funktion gegen einen schwächeren Spieler auszutauschen. Der Werfer muß nun an die gleiche Stelle gebracht werden, wie der gewünschte Gegenspieler. Je schlechter dieser ist, je höher ist die Trefferquote.

3. Bringt Euren Bildschirm-schützen immer auf den "Hot Spot". Wenn Ihr Euren NBA-Spieler auf den in der Skizze eingezeichneten Punkt (X) bringt und mit optimalem Timing werft (bei größter Sprunghöhe loslassen), könnt Ihr Eure 3-Punkte-Erfolge auf über 70 Prozent steigern.

Team	Scharfschütze	3 Pkt.-Erfolge	3 Pkt.-Versuche	%
Atlanta Hawks	Graham	55	141	39,0
Boston Celtics	Bird	52	128	40,8
Charlotte Hornets	Curry	74	183	40,4
Chicago Bulls	Jordan	27	100	27,0
Chicago Bulls	Armstrong	35	87	40,2
Cleveland Cavaliers	Price	101	281	38,7
Cleveland Cavaliers	Ehlo	69	167	41,3
Cleveland Cavaliers	Kerr	32	74	43,2
Dallas Mavericks	Blackman	65	169	38,5
Dallas Mavericks	Iuzzolino	59	136	43,4
Denver Nuggets	Williams	58	156	35,9
Detroit Pistons	Oumars	49	120	40,8
Detroit Pistons	Laimbeer	32	85	37,6
Golden State Warriors	Mullin	64	175	36,6
Houston Rockets	Smith	54	137	39,4
Houston Rockets	Bullard	64	166	38,8
Indiana Pacers	Miller	129	341	37,8
Indiana Pacers	Person	132	354	37,3
Los Angeles Clippers	Harper	64	211	30,3
Los Angeles Lakers	Scott	54	157	34,4
Miami Heat	Rice	155	396	39,1
Milwaukee Bucks	Ellis	138	329	41,9
Milwaukee Bucks	Robertson	67	210	31,9
Milwaukee Bucks	Roberts	19	37	51,4
Minnesota Timberwolves	Richardson	53	155	34,2
New Jersey Nets	Petrovic	123	277	44,4
N.Y. Knickerbockers	Starks	94	270	34,8
N.Y. Knickerbockers	Wilkins	38	108	35,2
Orlando Magic	Skiles	91	250	36,4
Philadelphia 76ers	Hawkins	91	229	39,7
Phoenix Suns	Horacek	83	189	43,9
Phoenix Suns	Majerle	87	228	38,2
Portland Trail Blazers	Porter	128	324	39,5
Portland Trail Blazers	Orexler	114	338	33,7
Sacramento Kings	Richmond	103	268	38,4
Sacramento Kings	Webb	73	199	36,7
San Antonio Spurs	Cummings	5	13	38,5
Seattle SuperSonics	Barros	83	186	44,8
Utah Jazz	Stockton	83	204	40,7
Washington Bullets	Adams	125	386	32,4

Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	57
Ascon	29
ATI	4. US
Aztech	105
Bachler	119
Berry Lösungsservice	73
Bertelsmann	59
Blue Byte	113
Bomco	9
Borgmeier	150
BTP Sports & Software	45
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	49
Call and Play	137
Codemasters	25
CPS Heidak	81
CT/CP Verlagsgruppe	153, 155, 157
Cybersoft	12
Dacota	135
DES	45
Dynamic Soft	44
Dynamics	131
Esser-Soft	131
Funtastic Computerware	99
Galaxy Software	44
Game Land Express	142
Games Unlimited	55
Gross Elektronik	130
Happy Soft	143
Hard & Soft	129
Heureka	139
HUK Coburg	103
ICP Verlag	115
Joysoft	53
Karosoft	75
Karstadt AG	23
KM Computer & Kommunikation	129
Magic Line	71
Markt & Technik Buchverlag	149
Media Point	11
Media Vision	27
Megaplay	127
Micro Magic	132
Microprose	19, 107
MK Elektronik	142
Multimedia Soft	128
Nintendo	5, 51
Okay-Soft	156
Orchid Technology	3. US
PC-Spezialist	30/31
Peroka-Soft	128
Pfister	43
SCS Saar Computer Service	129
Sega	15
Soft & Sound	145
Softdreams	32
Softsale	33
Software Corner	133
Spielraum-Versand	130
Sunflowers	2. US/3
Telekom	101
Tokuma Shoten	151
Traumfabrik	47, 63
Traumwelt	141
Turtles Soft	124
Ubisoft	109
VDS	156
Verkosoft	69
Versand 99	41
Wial Versand	146/147

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der
Fa. Software Paradise, A-8970 Schlading, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Oulburg (cd), Knuf Gollert (kn),
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski
Sekretariatsassistent: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Keti Miles, Gregor Müller-Heesch, Conny Pflanzner
OTF-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendort
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Gametec
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medies International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Scheeler, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4619, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preislste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice
 Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: OM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): OM 69,90
 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: OM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
 Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Hendel: MVZ, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmöllerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Heftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fehrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quad (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höller

Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Anschlußfertig

Ats absoluter Spielenarr, der seinen PC zwischen der Arbeit gern zur Erholung heimsucht, habe ich beschlossen, mir ein CD ROM-Laufwerk zuzulegen. Im Auge habe ich das XM3401B von Toshiba. Mein PC ist mit einer Ultra Sound von Gravis bestückt. Kann ich das Laufwerk direkt anschließen oder brauche ich einen speziellen Controller?

Olaf Marzog, Wahlsburg

Toshibas XM-3401B ist eines der schnellsten, aber auch teuersten Laufwerke, die zur Zeit auf dem Markt erhältlich sind. Da das XM-3401B einen SCSI-Anschluß hat, entfällt der direkte Anschluß an die Gravis Ultra Sound, die nur mit einem speziellen Gravis Interface ausgerüstet ist. Eine spezielle Variante des XM-3401B wird direkt von Toshiba mit einem 8-Bit-SCSI-Host-Adapter geliefert.

Amiga zu PC

Ich bin vom Amiga auf den PC umgestiegen und möchte jedoch einige Programme vom Amiga weiterverwenden. Gibt es Emulatoren, um Amiga Software auf dem PC laufen zu lassen?

Wenn ja, was kosten sie und wo sind sie zu bekommen?

Martin Hansen, Fleckeby

Die Frage ist, was für Software willst Du hinüberretten. Handelt es sich um Deine selbstgeschriebenen Amiga-Basic- oder C-Programme, pfriemest Du den Sourcecode auf PC-Niveau und kompilierst die Angelegenheit noch einmal. Problematischer wird es erst bei Spielen oder anderen Spezial-Amiga-Programmen; in diesem Falle kannst Du getrost auf alle Versuche verzichten. Durch die zahlreichen Spezialchips des Amigas wird es nie eine echte Amiga-Emulation auf dem PC geben. Verschiedene Sharewareanbieter haben trotzdem einen Amiga-Emulator im Angebot, den Du aber getrost auf den Schrotthaufen werfen kannst.

Syndrom

Ich und mein Freund haben totale Probleme mit Syndicate. Ich habe zwar immer Geräusche und



Doc Düse

Die RAM-Preise erreichen schwindelerregende Dimensionen: Selbst bei den großen Computeranbietern fühlen sich speicherhungrige Computerbesitzer um Jahre zurückversetzt. Die Ursache kommt aus dem fernen Osten. Nachdem der japanische Kunststoffhersteller Sumitomo Chemicals Opfer einer Explosion wurde, fehlt nun ungefähr 70 Prozent des benötigten Kunstharzes. Da die restlichen Hersteller die Lücke nicht ausfüllen konnten, wird die Preisspirale für Speicherbausteine nun kräftig nach oben gedreht. An-

geblich soll die Reparatur der Anlage länger als ein halbes Jahr dauern – na dann Speichererweiterung ade.

Ich appelliere nochmal an Eure Diskettenbriefe: Bitte schickt mir die von Euch so wieso meist auf dem Computer verfaßten Briefe gleich inklusive Diskette. Nett gemeint, doch auch nicht im Sinne des Erfinders war die Diskette von Andreas aus Glonn, die zwar sehr nett beschriftet, aber völlig leer war.

William

Sprachausgabe, jedoch keine Musik. Bei meinem Freund spielt die Musik, doch dafür immer nur für ein paar Minuten Geräusche. An den IRQ/DMA-Einstellungen sollte es eigentlich nicht liegen, da wir ansonsten noch nie Probleme solcher Art hatten. In meinem Rechner steckt eine Pro Audio Spectrum 16 (IRQ 7, DMA 3, Adresse 220h), bei meinem Freund eine Audio Blaster 4.0 (IRQ 7, DMA 1, Adresse 220h). Auch nachdem ich meinen IRQ auf 5 setzte, blieb der erhoffte Erfolg aus. Im Moment haben wir das Problem so gelöst, daß wir beide Rechner nebeneinandergestellt haben und gleichzeitig dieselbe Mission und die gleichen Aktionen durchspielen. Dann tiefert mein Rechner die FX und der von meinem Freund die Musik. Leider haben wir bis jetzt noch nicht das optimale Timing gefunden.

Micheal Junge

Daß Syndicate einige Probleme mit dem Sound hat, ist inzwischen bekannt. Zu Eurer Beruhigung sei gesagt: Es handelt sich dabei nicht um eine verkorkste Rechnerkonfiguration, sondern um einen Programmbug. Die Lösung dieses Problems liegt in der Syndicate-Startup-Datei begraben. Hier ist festgelegt, mit welchem Interrupt und DMA-Kanal das Spiel gestartet wird. Mit einem gebräuchlichen Editor kannst Du Dir dieses File vorknöpfen und auf Deine Werte trimmen. Kommst Du trotzdem nicht weiter, versuche Deinen Soundblaster-IRQ auf 5 und die anderen Werte wie üblich einzustellen.

In Potenz

Ich hätte mal eine Frage, bezüglich eines 486 DX2 / 50 MHz. Der Computer arbeitet mit 50 MHz intern und 25 MHz extern. Nun würde ich gern, ob Flugsimulationen,

die viel Rechenpower benötigen, genauso gut wie auf einem 486 DX / 50 MHz laufen?

Christian Haus, Münster

Grundsätzlich ist ein Rechner, in dem ein echter 486 DX / 50 MHz steckt, schneller als ein Rechner, in dem ein 486 DX2 mit gleicher interner Taktfrequenz arbeitet. Der Geschwindigkeitsverlust ist bei Megaspiele zwar merklich, sollte Dich aber nicht vom Kauf des meist weitaus preisgünstigeren DX2 abhalten.

1200

Ich habe mir vor nicht allzu langer Zeit eine 245 MByte SCSI-Platte mit Controller für meinen A 500 gekauft. Im Zuge des technischen Fortschritts denke ich ernsthaft über den Kauf eines A 1200 nach. Die Festplatte wollte ich nach Möglichkeit an den 1200er anschließen. Doch anscheinend gibt es für den 1200er nur AT-Bus Controller. Wird es für den 1200er in absehbarer Zeit einen SCSI-Controller geben, oder muß ich meine teuer erstandene Festplatte auch verkaufen?

Michael Lang, Poxdorf

Keine Angst, Deine Festplatte wird sich auch an Deinem 1200er bester Gesundheit erfreuen. Für den 1200er sind mehrere SCSI-Controller im Anmarsch.

Abgefahren

In der POWER PLAY 7/93 war unter der Überschrift "Chaos Musik" ein Tip zum Einsatz der Soundblaster 1.5 auf schnellen Rechnern zu lesen. Das Problem, das der Leser dort beschreibt (nach dem Umbau der Soundblaster in den 486er sorgt die Soundkarte für originelle Abstürze zu den unglücklichsten Zeiten) kenne ich auch. Ich besitze einen Highscreen 486 DX / 33 MHz. Das AMI-BIOS ist datiert auf den 30.10.92. Die Lösung, die Bus Clock herunterzutakten, ließ mich erfreut aufhorchen. Sollte meiner Soundblaster-1.5 der Weg in die Kleinanzeigen etwa erspart bleiben?

Doch leider wies mein AMI-BIOS kein Extended Setup auf, sondern lediglich die Wahl zwischen Standard und Advanced. Aber auch im Advanced konnte man den

Bustakt nicht verändern, da dieser Menüpunkt nicht vorkam. Selbst mit dem Shareware-Programm AMIsetup kam ich nicht weiter. Muß ich nun davon ausgehen, daß es meinem BIOS nicht paßt, wenn jemand am BUS herumtastet?

Wenn die Soundblaster 16 das Problem mit schnellen Bussen auch hat – welche Soundkarte hat es dann nicht?

Florian Berger, München

Einige der frühen 486er mit älteren BIOS-Versionen von AMI haben die Option der veränderbaren Busclock leider

noch nicht im Setup. Diesbezüglich dürftest Du auch mit BIOS-Programmen Probleme bekommen, den Takt neu einzustellen. Die einzige Möglichkeit, den Bustakt auf Normalgeschwindigkeit zu drosseln ist, ein neues BIOS einsetzen zu lassen. Das wird auf jeden Fall billiger als eine neue Soundkarte. Daß speziell die Creative-Labs-Karten ziemliche Sündenböcke sind, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben – die Konkurrenz ist groß: Mediavision, Orchid, Magic Music gehen qualitativ mindestens genauso gut ins Ohr und kennen diese Probleme nicht.

Chaos Engine

Vor einem halben Jahr kaufte ich mir ein Gravis Gamepad, mit dem ich bis heute voll und ganz zufrieden bin. Der Ärger begann, als ich mir vor einem Monat einen Quikjoy (SV202) mit beiliegender Gamecard (SV 210) kaufte, um Simulationen wie X-Wing besser spielen zu können. Die Gamecard schloß ich sofort an meinen 386DX / 40 MHz an und stellte den Schalter auf der Karte auf Medium. Danach schloß ich das Gravis Gamepad und den Original-Joystick an und versuchte, zusammen mit

meinem Kumpel "Sensibte Soccer" zu spielen. Bereits der eingebaute Test verlief negativ. Anschließend probierten wir den zweiten Anschluß noch einmal mit einem anderen digitalen Joystick aus, aber auch dieser Test verlief negativ. Als Resultat unserer zahlreichen Versuche mußten wir schließlich feststellen, daß der erste Port hervorragend funktioniert, beim Anschluß eines zweiten Joysticks aber völlig danebenliegt. Auch die Änderung der Geschwindigkeit auf der Karte brachte nichts.

Gökhan Mimir, Ludwigsburg

Digital-Joystick für den PC

Die Joystick-Abfrage trieb schon so manchen Spieler an den Rand der Verzweiflung: Echte Amiga-Besitzer können das Lied von Digital-Joystick singen. Zwar ist der Anschluß eines analogen Joysticks an den Amiga hardwaremäßig kein Problem mehr, doch mit der Software-Unterstützung hapert's nach wie vor.

Die PC-Besitzer kennen das Problem von der anderen Seite. Bei Simulationen unerlässlich, verkehrt sich die sensible Abfrage eines Analog-Joysticks im harten Jump'n'Run- oder Sportspielalltag

zum gemeingefährlichen Handicap. Katastrophale Ausrutscher oder plumpe Fehlpässe sind die Folge dieses analogen Joystick-Problems. Abhilfe schafft hier nur der Anschluß eines Digital-Joysticks. Den kann man entweder direkt bei dem deutschen Joystick-Hersteller Dynamics kaufen oder mit ein wenig Ausdauer und Lötübung auch selbst bauen. Mit dem vorgestellten Joystick-Konverter ist es möglich, jeden Digital-Joystick an den PC zu klemmen. Der Konverter schließt dabei die Lücke zwischen analogen Gameport und Digital-Joystick. Die

Schaltung beruht auf der simplen Transistorschaltung. Die einfachste Möglichkeit ist natürlich die Zentralpositionierung des Joysticks, in diesem Fall ist keiner der vier Joystick-Schalter oder Microtaster geschlossen. Damit liegt ein Widerstand von ungefähr 50 Kiloohm am Gameport. Bewegt man den Joystick nach rechts, fällt ein Widerstand von ungefähr 100 Ohm (Vollausschlag) am Gameport ab. Auf der linken Seite sollten ungefähr 100 Kiloohm am Analogeingang anliegen. Das gleiche gilt für die vertikale Bewegung.

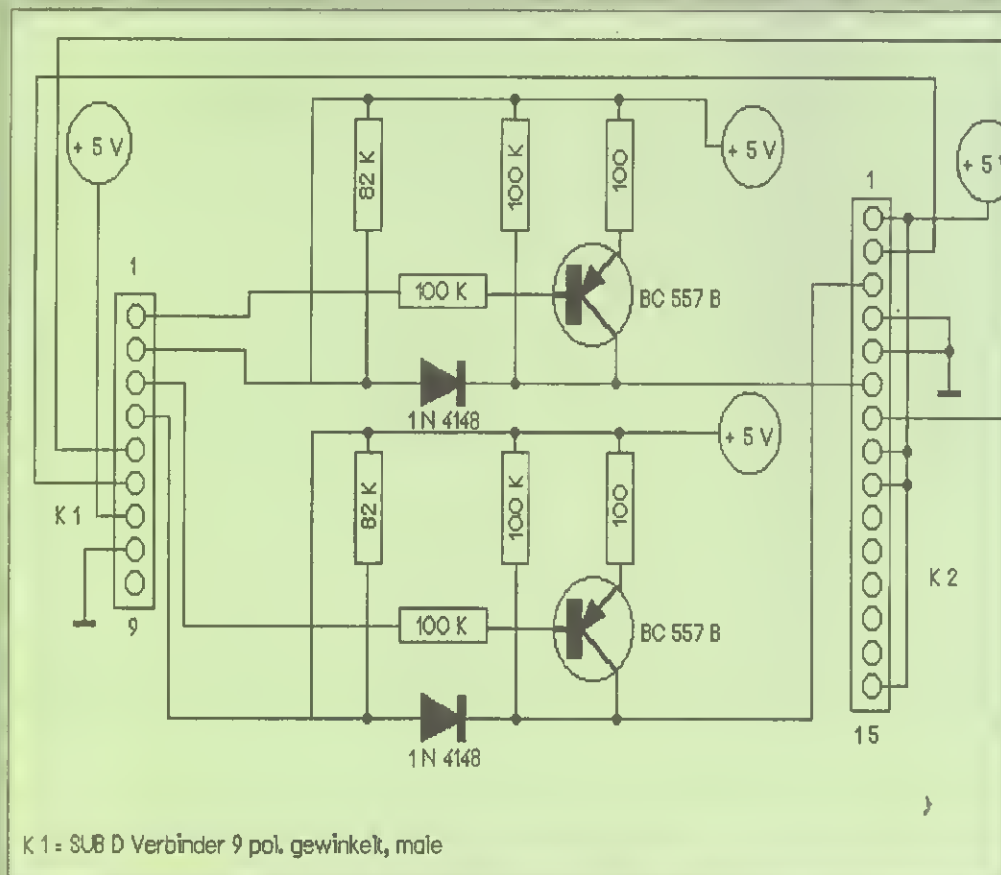
Da der SV202 anscheinend einwandfrei funktioniert, kann der Fehler nur an Deiner Gamecard liegen. Eventuell ist ja noch ein weiterer Gameport auf Deiner Schnittstellenkarte oder Deiner Soundkarte installiert. Wenn dies der Fall ist, solltest Du die anderen Ports unbedingt abschalten und Dein Problem könnte damit schon behoben sein. Wenn nicht, versuche, die Gamecard bei Deinem Händler umzutauschen oder wenigstens einmal durchtesten zu lassen.

Macke auf der Festplatte

Seit einiger Zeit habe ich folgendes Problem: Wenn ich meinen Computer anschalte, bekomme ich des öfteren die Fehlermeldung "HDD Controller Failure" oder "C drive failure". Wenn ich aber mehrmals die Reset-Taste drücke, fährt der Rechner völlig normal hoch.

Torsten Wichmann, Wapelergröden

Glück im Unglück wären ein Virus oder einige fehlerhafte Sektoren auf der Festplatte. Mit einem aktuellen Viruskiller solltest Du die Platte einmal gründlich nach Virenbefall abgrasen. Hast Du mit diesem Versuch kein Glück, könntest Du versuchen, Deine Festplatte neu zu formatieren. Achtung, vergiß nicht vorher ein Backup Deiner Daten anzulegen. Hast Du auch so keinen Erfolg, bleibt Dir nur noch der Weg in eine Reparaturwerkstatt. Der Fehler könnte an der Festplatte, am Controller, am Advanced Setup oder an Deinem Motherboard liegen. Auf jeden Fall solltest Du in diesem Fall den Rechner von fachmännischen Händen reparieren lassen.



KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der Ausgabe 13/93 (erscheint am 18. November '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 11. Oktober '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Januar-Ausgabe 1994 (erscheint am 1. Dezember 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter. Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C-64-Rollenspiele im Pack, z.B. Pool of Radiance, Bard's Tale 3 + and. SSI-Rollenspiele, ca. 10 Stck., 100% o.k., VB 100 DM. Tel. 02041/67415, Schmitz in Bottrop

C-64 II, Floppy 1541 II, Farbmonitor 1802 + umfangreiche Originalspielesammlung, alles 100% o.k., nur zusammen zu verkaufen, VB 400 DM. A. Roschel, Hangstr. 6, 63674 Altenstadt

Suche C-64-Rollenspiele: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Bard's Tale 3. Tel. 06033/64399, Uwe

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datensette, 8 Originalspiele, für 140 DM. Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Grobenzell, Tel. 08142/50715

Verk. C-64-Orig.: Solomon Key + Cal Games + Impos Miss Z + Street + Sport + Bask = 25 DM, Oil Imp. = 10 DM, FS 2 = 30 DM, Indy 3 + Batman + Ghost Buster 2 = 25 DM, Zaxxon = 5 DM, 6 Spiele = 5 DM. Tel. 07731/71105, Carsten

Verkaufe C 128 D mit 9-Nadel-Drucker, Geos 128 V 2.0 + Zubehör, 2 Joysticks und ca. 60 Disks (alles Originale), Preis VB. Tel. 07657/694 ab 18 Uhr, Mark verlangen

Verkaufe C64 + Disks + Floppy + Data. + viele Originale, 100% o.k., Preis VB. Tel. 06109/64266, nach 18 Uhr

Suche Komplettauflösung + Hausplan zu Maniac Mansion. Tel. A-05672/4650, D-00435672/4650, CH-00435672/4650, Jürgen, von 18-19 Uhr anrufen

Verk. C64 + Floppy 1541 + Drucker CP 80 X + Datensette + über 200 Disks mit vielen Orig. + 4 Joys + Modul + Bücher + Resetch, alles 100% o.k. für nur 350 DM. Tel. 03933/802098

Verk. Ultima 4-6, Pool of R. M. Mansion, T. Break, Magic Candle, Paradox, Pirates, S. Worlds, Starflight, Preis VB. Tel. 0421/2239229

Kaufte ältere Rollenspiele/Adventures: Alternately Reality 2, Mask of the Sun, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Asylum, Mythos, Shadowfire u.v.m. Tel. 05832/305, Carsten

Verk. C64 + Floppy + Farbmonitor + Seikosha SAW-Drucker + Druckmodul + Mouse + Data Becker-Buch + ca. 50 Disk., Preis VB. Ursula Fromm, Karl-Arnold-Str. 46, 40667 Meerbusch

Verk. C128D, Farbmon., RAM-Erweit. 512K, Final Cartridge III, Drucker Seikosha, Datensette, 2 Joyst., 350 Disk., uml. Lit., Preis VB. Tel. 0361/715851, ab 18 Uhr

Verk. C64, 1541-II-Floppy, o. Monitor mit einigen Originalspielen: Game On, Magic Disk, 798 DM. Andreas Vörlinger, Steinhilfinger Str. 18, 84543 Winhöring. Tel. 08671/72416

Amiga

Suche CP-Software für CDTV. Angebote an M. Gabel, Hasberger Str. 80, 27751 Delmenhorst

Verk. orig. Xenon 2, Interphase 15 DM; MM 3, Elvira 2, F-1 GP, Monkey 140 DM; Lotus 3, Jag XJ 220 25 DM, Larry 5, Silent 2, Action Pack (z.B. Turrican 1 + 2) 35 DM. Tel. 08638/84706

Verk. A500+, 2. Laufwerk, Maus, 2 MBNP 1200 DM, VB 600 DM, 100% o.k. Auch Games für Amiga, PC, ST, SNES. Tel. 08638/84706

Biete: Truking, Impact, Berlin 48, Shufle Pur Flight O.T. Intr., Khalan, Harlequin, F-Break, J. N. Golf, Milenium 2.0, S-Ski, K-Ott, TT, CJE 35.-). M. Schlüter, Weimarer Str. 1a, 64331 Weiterstadt

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, 1084-S-Monitor, Maus und 20 Originalspiele, zum Teil wahre Klassiker, für 1000 DM. Tel. 0621/23892, ab 18 Uhr (Andy)

Verkaufe Amiga-Originale: Civilization, DSA, Patrizier, Kings Quest V, Ambersar für 40 DM und Elite für 25 DM + NN. Tel. 04841/4937, ab 17 Uhr

Austral Verk. A500 (1 MB) + 1084 S + 2 Joy um 5500 OS, Quantum 52 MB HD 3800 OS, Monkey 390 OS, Indy 4390 OS, DSA 380 OS, Kyandia 390 OS. Tel. A-06242/316, ab 18 Uhr (Gerold)

Wg. Systemwechsel Amiga 1200 mit interner 80-MB-Festpl., 40 Disks, 2 Monate Garantie, für 1249 DM abzugeben. Tel. 04465/1203, Christian Wiens

Verk. defekten Amiga für 50 DM, Monitor 1081 125 DM, externes Laufwerk 50 DM, über 40 Originalspiele, Christian Betz, Bahnhofstr. 5, 82194 Grobenzell, Tel. 08142/50715

A500, 1 MB, Mon. 1084 S, Bücher, Joystick, Maus, 2 externe Laufwerke und 11 Orig.-Spiele, z.B. Desert Strike, History Line, für 1000 DM. Tel. 08131/92565

Suche Amiga 500+ mit mind. 2 MB Speicher, zahle 400 DM, mit Turbokarte je nach Kartentyp 600 DM bis 800 DM. Tel. 05068/61254, Dienstag und Donnerstag 17 bis 18 30 Uhr

Hilf! Suche Festplatte für Amiga 1000. Tel. 0711/650631

Verk. Amiga 500+ Speicherw. (1 MB) + 2. LW + Joysticks + TV-Mod. + 9 Orig.-Spiele + jede Menge Disks, Preis VS. Tel. 089/652468

Verk. Syndicate, Lionheart, Flashback, Populous 2 + Challenge Disk, Patrizier, Flight of Intruder, Silent Service 2 und andere. Tel. 06145/4622, ab 17 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Turbokarte (68020, 4 MB), Speichererweiterung (2,5 MB), Action Replay 2, Bücher etc., für VB 1600 DM. Steffen Beil, Mühlgweg 43, 36355 Grebenhain 2, Tel. 06643/1254

Verkaufe 1084er Monitor, Star LC 10 II-Drucker + über 200 Disks, für VB 600 DM. Tel. + Fax 0201/537511

Suche: Wings, Defender of the Crown + Police Quest I + II (nur Originale). Tel. 0551/22858

Verk. A2000, WB 1.3, 2. LW, 1084-S-Video-Monitor, 8 Orig.-Spiele, z.B. Civil, EOB II, HL 14-18 etc., 60 Disks, Joys, div. Literatur, Power PL ab 1/92 etc. für 1000 DM. Tel. 07164/4622 (Mirco)

Verk. A500 + 1064S-Farbmon., + 1 MB + 1 ext. Laufwerk + Action Replay MK 3 + ca. 350 Leerdisk + ca. 250 Software-Disk + Joysticks + Maus Pad + ca. 20 Amigajokers, VB 1099 DM. Tel. 02195/40539

Verk. orig. Lure of Temptres, Eye of Beholt, Legend of Kyandia, Indy 4, Schicksalsklänge, alle kompl. in Deutsch. Tel. 06441/85289

Verk. Amiga 500, 1 MB, 20 Originalspiele (z.B. Lothar Matthäus, Indy 4), Diskbox, Maus + Matte, TV-Modulator, für 450 DM!!! Auch Einzelverkauf! Tel. 09382/5290

Amiga 2000, 3000, 4000: Golden Gates 386SX 599 DM, GVP SCSI 2 249 DM, VLAB Digitizer 349 DM, Flickerfixer 299 DM, Int. LW 49 DM, Tastatur, Gem., Board A.A. Tel. 0941/85160 (Andy)

Orig. Battle Isle + Data 1, Silent Service 2, Special Forces, 688 Attack-Sub, Flight of the Intruder, nur zusammen für 110 DM. Tel. 05625/5993

Verkaufe G. Taylor soccer, F-19, Troddlers, Espana92, Pinball Dreams, C. Lewis Challenge je 30 DM, Robin Hood (Sierra) 40 DM. Tel. 04361/1238

Neue Demos, Mags und Sounddisk! Keine Raubkopien, alles legaler Stuff. Liste für 30 DM Rp. Schreibt an: R. Karles, Lonsring 15, 21217 Seevetal

Billig: A2000B 2, 3 1/2 Laufwerk + Monitor + Infrarotmaus + Epson LX 400 + orig. Spiele + ca. 500 Disk, wg. Aufgabe, alles 2 Jahre alt, 1100 DM. Tel. 07344/7858

Verkaufe günstig! History Line, Sim Ant, On the Road, The Ancient, Art of War, In the Skies, Transarctica, Ultima VI, Team Yankee, Powermonger, World War I, mit Anleitung. Tel. 05154/8304

Amiga 1200 + 2 Floppys + 2 Mäuse + 24-Nadel-Drucker + Bücher und div. Zubehör, VB 2300 DM. Verkauft auch Originalsoftware, z.B. Patrizier, Wing Commander, Schwarzes Auge. Tel. 02776/7132

Verk. 2 Jahre alten Amiga 500 mit 1 MB, 1084-S-Mon., ca. 60 Disks + Kasten, 1 Joystick, 1 Maus, 1 Spiel (Streitfighter 2), für VB 750 DM. Tel. 05402/3577

Verk. A-500-Mon. + 1 MB + 2. LW + 3 Joy. + Büch./Zeitschr. + Maus/-matte + 130 Disks (3 Boxen) + 36 Orig. (Praes u.a.), für nur 1100 DM! Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln. Tel. 0221/403960

Klassiker für je 25 DM: Legend of Kyandia, Zak McKracken, Lure of Temptress, Shadowlands, Cadaver, Kult, Paradox 90, Rock 'n' Roll, Powerplay von 3/90 bis heute. Preis VS. Tel. 08105/1425

Verk. A500 + KCS-Power PC-Board, int. text. Laufwerk + Optical-Mouse 250 dpi + Monitor 1084 S + Epson RX 80 + 2 Joysticks + Sampler + A2000 + WB 2.0 + 20 MB-Hardd., alles 2000 DM VB. Tel. 07148/8671, ab 17 Uhr

Tausche Amiga 600 mit 2 MB + 2 LW + 2 Origin, viel Software + 150 Disks gegen mind. 386 SX33 oder verkaufe für 800 DM. Tel. 08233/71815 (Paul v. Woensel), 67258 Hephelm

Verk. A500, 2.5 MB, TV-Mod., Abdeckhaube und Handbücher, neuw. Maus (Logitech) und orig. Spiele wie Ambersar, EOB I + II, Kaiser, Powermonger, für 950 DM. Tel. 06158/86959

Verk. orig. Battle Isle, Sensible Soccer, F-15 II, Silent Service II, Budokan, Manchester United, Their Finest Hour und Amiga 500, 1-MB-Monitor, 2. Laufw. usw. Tel. 06128/5903

Martin Forstner verkauft Airbus A320 Europe für Amiga (mit 1 MB), orig. verpackt für 70 DM. Martin Forstner, Johann-Wolff-Str. 6, A-5020 Salzburg, Tel. A-0662/844352 (Austria)

Verkaufe A500 + 1 MB + Originale + Monitor für 700 DM, Originale auch einzeln abzugeben ab 10 bis 30 DM, anfragen lohnt! Tel. 07631/14940

Verkaufe Amiga-Originale. Löse meine Sammlung auf! Alles muß raus! Billig! Auch große Abnahme möglich! Tel. 0611/25546

Spiellesammlung, ca. 22 Stück + Joystick mit Fußschalter, nur zusammen zu verkaufen, für 199 DM. Tel. 06733/518 (Bernhard)

Verkaufe A500, 4 MB, 2 LW, Mon. 1064 S, Maus, 4 Joyst., Box (80), Maus/Joystickkursch., Netz., über 50 Computerzeitschriften, über 20 Originale, VB 1500 DM + gratis HP Comp. Tel. 07034/22970

Verkaufe Orig. Wing Com., Monkey Island 1 + 2, Ashes of Empire, Fish, Corruption, Guild of Thieves, Bard's Tale 3, Pool of Radiance, Cadaver, Apodya, St. Bartels. Tel. 0451/804045

Su. Bloodwych Data-Disk (orig.). Peter Braun, Mörtelstr. 140, 47929 Gretharth, T. 02158/1615

A4000-6-MB-RAM-Monitor 205-MB-Festplatte, V-Lab (SVHS)-Digitizer, Vortex 386er Karte + VGA + 245-MB-HD, alles nur 6 Monate alt, auch einzeln, Preis VS. Tel. 06292/350

A500, 1 3/4 MB, 2. Laufw., Maus, Software, VB 400 DM, Quantum AT-Festplatte m. Contr. 280 MB, VB 1100 DM, SupraRAM exz. 2/8 MB, VB 200 DM, Philips CM 8833 Monit., VB 200 DM, Blizzard Turbo 1 MB, VB 200 DM. Tel. 089/1403740

Orig.-Spiele: Tip-Off, Speedb. II, Loom, Fish, Ooze, J. M. Footb., gesamt 33 Spiele für zusammen 500 DM, bei Komplettübernahme zusätzlich Pacific Island + Goal. Tel. 06483/5816, 9 bis 10 Uhr

Tausche meinen Tower 386 PC/CD-ROM/F 105 u. viel Hard + Soft gegen Amiga 1200/4000 mit Farbmon. und Festplatte. Bitte melden bei Jürgen Wichum in Erfurt! Tel. 0361/6432839

A2000 Monitor 1084S, 2x3.5" SCSI-Controller, 3 MB RAM + 52 MB-HD, Kick 1.3 + 2.0, StarLC 2410, Div. Software u. Bücher. Preis VHB. Tel. 06291/8623

Suche für 10-25 DM die Spiele Crazy Cars 3, Ghouls 'n' Ghosts und die Version von Double Dragon 2, die auch auf dem neuen Amiga 500 läuft. Call: 04873/1426 (Björn)

Verkaufe die deutsche Version von A-Train 65 DM, NAM 19 DM, Space MAX 49 DM, in Original-Verp. und Top-Zustand. Ebenfalls Philips TV-Tuner. Tel. 06629/1612

Verk. Amiga 500 mit neuem Laufwerk + 1 MB mit Uhrzeit, Laufwerk + 1084-S-Farbmon., 3 Joysticks + Maus + ca. 200 Disks mit 2 Boxen + 5 Orig.-Spiele und Handbücher, nur kpl. für 900 DM. Tel. 06202/78476

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Ambersar, Sim Ant, Indiana Jones IV, 1869, Sim Earth, Populous II, Humans, Beholder I, Dragon Wars, Castles etc. Tel. 05382/4858

Verk. A500, Monitor CM11342, 1 MB, 2. Laufwerk, 21 Originalspiele, 4 Cops, Viruskiller, Disk Utilities, nur komplett, für VB 700 DM. Tel. 06145/30168

Verk. Amiga-Originale, 44 Stück, davon 21 ohne Hülle, für VB 300 DM, z.B. Leg. of Faergahl, Megatraveller 1, Hanse, Logo, Spirit of Ad., Dungeon Master 1 + 2 u.a. Tel. 0841/59036

MS-DOS

Verkaufe (nur Originale): 186935 DM, Patrizier 35 DM, Aquatic Game 30 DM. Tel. 089/8544052

A2000C, Mon. 1084, 2 x 3,5", Drucker Star LC24-10, 300 Discs, 9 Originalspiele, Action Replay III, 3 Joysticks, Computertisch, 150 Magazine II, NP ca. 6200 DM, VB 2500 DM. Tel. 02235/75727

Gunship 2000, Arabian Nights, Alien Breed '92, Monsterpack 2, Life + Death, Ugh, Celtic Legends, Nitrol, alles zusammen für nur 100 DM! Ruf an: Tel. 07541/52379 (Mark)

Verk. A2000, HighScreen-Mon., PC-Card-Farbrucker, ca. 500 Disks + Boxen, zahlr. Originale (Gunship, Roter Oktober, Interceptor), 2x 3,5" + 1x 5,25", VB 2500 DM. Tel. 069/395217

Verk. Amiga+2, 4 MB + 2. LW + Monitor + Maus + Joystick, für 650 DM. Sonst.: Originale für 50 DM auf Anfrage, über 15 Originalspiele. Anrufen bei D. Böhm, Tel. 02181/71490

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor + 1 MB + ca. 230 Disketten mit Software, Arbeitsprogramme, 2 Joysticks, für 900 DM. Schreibt an: Jörn Mähne, Beiersdorferstr. 15, 04938 Uebigau

Verkaufe Amiga mit 2 Mäusen, Mauspad, 1 MB RAM, 2 Laufwerke, ca. 120 Discs, 15 Originalspiele, Farbmonitor 1084, 2 Joysticks, kaum gebraucht, VB 800 DM. Tel. 02254/5812

Verkaufe D-Print IV AGA 130 DM, Lionheart 35 DM, Monkey II 35 DM, EQB II 35 DM, Wizardy V130 DM, Zool 30 DM, Dragonflight 12 DM, Fire & Ice 30 DM, Transaktica 35 DM. Tel. 09461/1372 (Klaus)

Verkaufe Amiga 1200 inkl. Spiel Lionheart und Zool für 550 DM, Originalspiele je 30 DM. BC Kid, Superfrog, Tr. Treasures, Yo Joe, N. Boom, Tel. 03381/660500 (Iona)

Verkaufe 22 Amiga-Originalspiele, z.B.: Campaign, Die Kathedrale, Eye of the Beholder I + II, Ishar I, Populous I + II, Mega Lo Mania, Cadaver. Tel. 0228/238998

Kaufte defekten A500 und A2000. Zahle je nach Zustand zwischen 150 DM und 50 DM. Tel. 08731/71977 (Thomas Göhl)

Originale je 45 DM: Knights of the Sky, Lannys, Lemmings + Data, Railroad Tycoon, Red Baron, Space Quest 4, Battle Isle + Data, Special For-ces, DSA, Bundesliga Manager Prof. Tel. 06542/22160

Verkaufe Amiga 500, 2,5 MB RAM, 80 MB SCSI-HD, 2 Laufwerk, Farbmonitor 1084 S, 2 Joys, Maus, Disketten, Spiele, Zubehör, Topzustand, kpl. 1700 DM. Tel. 0611/462976

Verkaufe A500, Monitor Philips CM8833, TV-Modul, 2 Joysticks, Maus, 5 Spiele (z.B. F-29, Handbücher, VB 700 DM. Tel. 08071/3311

Originale je 30 DM: Robocop 3, Dragon Flight, Powermonger, Marble Madness, Ishido, Wolf-pack, Indy 500, First Samurai, Pirates, G. Norman Golf, Immortal, Deje Vu. Tel. 06542/22160

Verkaufe A500, 1 MB, Mon. 1085 S, Festplatte 52 MB, über 40 Disketten + Lotus 3 und Monkey 2, Preis VB 1200 DM, Jens Schwarz, Lindenmännstr. 20, 99867 Gotha, Tel. 03621/24045, ab 16 Uhr

Verkaufe Amiga 500 (+ 1 MB) + Farbmonitor CM 14 II, Topzustand, 1 Jahr alt + 10 Originalspiele (z.B. Battletech usw.) + 2 Joysticks, Maus, 40 Disks usw., VB 1000 DM. Tel. 05302 2011 (Chris)

Verkaufe Amiga 2000 Tower, 6830 Turbo 32 Bit-Festplatte, Farbmonitor Kick 2 1/1, 3, 5 MB RAM, 30 Originale, 150 Disk., FP 1999 DM. Tel. 02961/50460, nach Roland fragen

Suche für A500 + 1200: Rampart, Alien 3, Sabre Team und das Neueste preiswerter. Letzte mit Preise an: W. Reisch, Grunewald 49, 44328 Dortmund

Verkaufe Originale: Die Kathedrale 35 DM, Elvira 125 DM, Civilization 40 DM, Ishar 40 DM, Turrican 2 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Rings of Meduse 10 DM. Tel. 07041/83477

Suche für Amiga 1200: Sim Life, Wing Commander 1, Kings Quest 6, Syndicate, Ishar 2. Tel. 040/7929678

20 DM. Altered Destiny, Rocket Rang, Knight Mare, Dung, Rast, Chaos, Strike Back, Tower of Babel, Power Rang, Aban, Places, A.B.E., Colo. Bequest, Shooter Upkit, M. o. Shad, Tel. 02221/242285

Verkaufe Cadaver, Speedball II, Rainbow Islands je 30 DM. Suche Dune 2, B.C. Kid, Lionheart, Pinball Fantasies, Eishockey Manager, The Lost Vikings, Civilization. Tel. 040/7929678

Achtung - Wirtschaftssimulation gesucht! Suche dringendst Airline! Angebote an Tel. 0871/43653. Nach Jochen fragen! Please help me!

Verk. Beholder 2, Indy 4, Kaiser Deluxe, Planet's Edge (alles kpl. dt.) und Humans für je 40 DM portofrei. Leweling, Tel. 05248/470

Suche dringend Wing Commander 2 in deutsch! Tel. 04542/6288

Suche Larry 1-5/Space Q 1-4/Hero Q/Sim Earth/Civilis/Patriz/Rail. Tyc./Skat/Castle/Warlord/Centurio/Hannibal/AD & D/Ultima/Might & Magic: J. Flämig, Kurze 10, 70794 Filderstadt

Verk. 386DX40/4 MB RAM/64 KB Cache, SVGA-Karte 1 M/14 SVGA Monitor/3,5 LW/Mouse/DOS 6.0, Win 3.1/3Blaster 2.5/viele Software, 2200 DM/CH-Tel. 8173156, verlangt Marco/ Zürich

Day of Tentacle 60,-, Imperial Pursuit F. X-Wing 30,-, Aces 1946 25,-, Stunt Island 60,-, Harner JumpJet 60,-, Aces over Europe 60,-, Tel. 0551/24538

Verkaufe orig. Indy IV (dtsch.); Taske Force und 1869 je 45,- DM; Summer und Winter Challenge u. Team Yankee je 25,- DM. Nur Wochenende: Fr.-Sa. Tel. 09732/6693

Biete Bandit Kings of Ancient China zum Tausch od. Verkauf. Suche: Civilization Patrizier, Warlords I + II zum Kauf. Tel. 0921/514910

Verk. PC-Orig. Nigel Mansell, Eric, Prophecy Q. T. Shadow, Patrizier, Veil of Darkness, 8 Ball Deluxe je 50 DM, Kyandia, Term. 2, Nights, 30 DM. Tel. 07152/52677 Thomas

Verk. für je 45,- DM Eye of the Beholder 3, Ultima 7, Indiana Jones, Fate of Atlantis, History Line, Steigenberger Hotelmanager. Ruft an unter Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verk. Super off Road 30,-; Game Pack 40,-; Virtual Reality 40,-; Basketball Sports 25,-; 24-Nadel-Farbrucker, 1 Jahr, 495,-; Tel. von 19-21 Uhr 08382/75995

Verk. Sherl. Holmes 50,-; Indy III 35,-; Indy IV 50,-; M. Island II 50,-; Hook 45,-; Pools of Darkness 25,-; 1869 50,-; Tel. von 19-21 Uhr 08382/75995

Verk. orig. Syndicate 60 DM, Flashback 50 DM, Space Quest 5 50 DM, Rail Glau. Edition 40 DM, Suche Fred Pharkas A Train, Day of the Tentacle, dt., Tel. 02552/62229 Frank

386DX40 MHz/64 KB Cache/4 MB RAM/SupervGA-Karte + Super-VGA-Monitor + Soundblaster + 5,25 u. 3,5 Zoll LW + CD-ROM LW + 8 CD Sound 5 Spiele für 2000,- DM. Telefon 06441/31634

Top Orig. EM BMP SSS Footm3 Rail T, Hannibal Command HQ, GC2, M1, TF1942, Burning Steel, Civilization, Rome 92, WAG, Advantage Tennis, VB 30-50 DM. Tel. 06027/6937, suche Castles 2

Verk. PC-Origl Premier Manager, Ishar 2, Championship Manager 33, je 20 DM, - NN Syndicate, Fields of Glory, Sensible Soc. F. Football, je 40 DM + NN, Tel. 0211/400410

Biete Syndicate, Sensible Soccer, Fields of Glory, suche im Tausch, Aces over Eur., Day of Tentacle, Land of Love, NHL Hockey, Tel. 0211/40041 Verk. auch für MD + SNES

Tausche orig. Civilization; Ultima 7; Wizardry 7; UW 2; Beholder 2; Spaceward HQ; suche Spelljammer; Ultima 7 Teil 2; Syndicate; Burning Steel; Tel. 02274/4822

Tausche: SQS, DSA, Wizardry 7, Flashback, Shadow of the Comet, Mu M3, 4, L. of the Tempres Crisis in T. Kreming, u.v.m. gg. E. O. B. III, F15 III, L. of Lore, Tornado, Sierra-Spiele Roll. Sp., Tel. 036041/7247

Suche 486DX33-66 Local Bus, mind. 200 MB Festp. 4-8 MB RAM Tower, Maus, bis 2000 DM eventuell + Streamer + Grafiksoft. Angebote an S. Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück

Verkaufe 14-Zoll-Farbmonitor LE 1024 (MPR II) und VGA-Grafikkarte ET4000 mit 1 MB DRAM (3/4 Jahr alt). Verkaufe auch einzeln. Ruf an unter Tel. 02938/716

Verk. Indy 4, SQ5, PQ3, Robocop 3 (alle Prg. k.d.) und Spellcasting 301 für je 45,- X-Wing für 50,- und Larry 2 für 25,-, Kaufe die Hard 1 für 20,-, Tel. 07654/1895

Verk. 396-33DX4 MB RAM - 120 MB HD 3,5", 5,25", CD-ROM SVGA 1 MB Drucker, Monitor Philips 1410, MS-DOS 5.0, Win 3.1 AVK3, Max 386, S. Blast, pro 4 Maus, Pinball, Win. Golf u.v.m. Tel. 0341/2313558

Verk. 486DX-33, 4 MB RAM 212 MB Festplatte SVGA-Monitor, SVGA-Karte (32000 Farben), Soundblaster 2.0, 3,5 und 5,25 LW., Tower 2900,-, T. 06081/15430 mit HPD. J. 500 3400,-

Verk. Trolls 60 DM. Suche Populous: The Promised Lands 20 DM oder Powermonger 30 DM. An A. Bieler, Wolfgangswiese 22, 99867 Gotha

Verkaufe Civilization, Silent Service 2, Task Force, Car & Driver, Gunship 2000, Atac F117, B17, BOB, Swot, Golf, Populous, Sim City, M1 Tank, je 25-55 DM, Tel. 08243/731 ab 18 Uhr

MS Flugsimulator 4.0 + Designer + Sound + 4 Fluggebiete Küste/Rhein/Main/Ruhr/Mittelgebirge, Aerosoft NP 500,- für 250,- komplett zu verk. Tel. 08243/731 abend

Suche f. MS-DOS: Vermeer-Hanse-Monopoly Mad-TV. Verkaufe War in the Gulf. Tel. 08191/70921 ab 18 Uhr. Nur Originale.

Verkaufe Sound-Galaxy-Card, 16 Bit Stereo Digitized mit Handbuch u. Software für 200,- (neu 325,-) Tel. 069/5071674

Verk. orig. 5,25: EOB2 DV30 DM, 3,5: DSA DV 35 DM; Lemmings 2 dA 45 DM; Rampart dA 20 DM; Realms dA, Captive dA, Shadowlands dA, je 15 DM NN u. V-Scheck. Tel. 04421/55346

Stnke Comm. F15-3 je 50 DM, Burning Steel, Monkey Island 2, Civilization, WC1 + SM1 + 2, je 40 DM, Midwinter + Dune + Hero Quest + Flight of Intruder 40 DM, Tel. 06106/24296 ab 18 Uhr

Verkaufe 4 Monate altes CD-ROM-Laufwerk von Crativ Labs für 390 DM und Soundblaster Pro 3.0 für 250 DM. Ruft an bei Markus Pfeifer, Tel. 02741/22768

Suche CDs: 7th Guest, Day of Tent., Patrizier, Eric T. U., Inca, Indy, KO 5 + 6, EQ, SQ 4, Kyandia, Loom, Infocom, Magn. Scroll, Monkey Isl., Ultima 1-6, WC, WC 2, Tel. 04971/7613

PC-Qng. + N. N. Monkey Island 2 50,-; Police Quest 2 + 3 je 50,-, WC 2 Spez. OP Disk 1 + 2 je 30,-, Gunboat 30,-, B17-60,-, Wonderland 50,-, Falcon AT 40,-, Ab 19 Uhr Tel. 02822/52415

Verk./Tausche Populous 2 45 DM gg. Tornado, Aces of 1. Pacific, Aces o. Europe oder andere Sims, oder Rollenspiele wie Underworld, kaufe auch Spiele, Tel. 07558/1286

Verk. Gravis Ultrasound neu für 300 DM. Noch 9 Monate Garantie. Matthias Becker, Nordhäuserstr. 14, 34454 Arolsen, Tel. 05691/3823 Bitte nur von 19-20 Uhr anrufen.

Verkaufe: Soundblaster Pro 200 DM, Soundblaster CD-ROM 300 DM, beide zusammen 450 DM, Tel. 02831/3058, Marco

Verk. 286/16 MHz; 1 MB RAM; 44 MB HD; 5,25 LW (HD); VGA-Karte; Maus, SVGA-Monitor alles nur 1 Jahr alt; VB 1100 DM; Richter Pachthausstr. 13; 08349 Johanngeorgenstadt, Tel. 03773/2475

Verk. PC-Orig.: Str Comm., BMP, A-Train, Civil, Sherlock H., Formula O. G. P. (engl.), Preis 400-600 bS. A-Tel. 07235/3208 Andl. Austria!

Verk. orig. PC-Spiele: F117A, Buck Rogers, Atomino, Space Quest 3, komplett für 100 DM, Tel. 089/661402, München

Tausche: Syndicate, KQ6; Kyandia; Sim Earth Lemmings 2; Swot; Larry 5; Armor Alley; alle dV gegen: Pirates Gold dV; Empire Deluxe dV; Ultima 71/2 dV, Freddy P., Day of T., Tel. 0661/34480

Verk. SB-Pro 190 DM + CD-ROM-Drive AT-Bus Creative 400 DM, oder zusammen 570 DM. Jens Pfeifer, Tel. 02741/21952. Achtung! Meldet sich Mies! Nach Jens fragen!

Verk. Originale: Sherlock Holmes, Falcon 3, Aces o. 1. P., Motherboard 386SX 16 MHz, 2 MB RAM, Tel. 08731/60777, ab 18 Uhr (Klaus)

Strike Com., Eishockey Man., Global Effect Inca, Clash of Steel, Pinball Dreams, Lost Vikings, Civilization, Pacific Islands, The Legacy, Ultima 6 u.a., Tel. 02622/7830

Verkaufe original Harrier Jump-Jet für 55 DM oder Tausch gegen original X-Wing (deutsch). Tel. 06202/63746

Orig. Spiele Red Baron dt., Swot dt., Lings + 7 Kurse, Dynablast, Ishido, Quest for Glory 3, dt. je 35,- inkl. Porto, Linkskurse DM 15,-, Tel. 0911/471136, abends

Digit-Sticks Competition, Digit. Joystick-Karte, enelope Joystick-Karte, VGA-Karte, 2 kleine StereoBoxen, Preise DM 15,-, 20,- und 50,- inkl. Porto. Tel. 0911/471136, abends

Verk. 386DX, 25 MHz, 2 MB RAM, 100 MB Festplatte, 3,5 + 5,25" Laufwerke, VGA-Karte, VGA-Monitor, DQS 4.01 und 3 Spiele für VB 1890,- DM; Tel. 08161/92461, ab 18 h

Verk. orig. On the Road 55 DM, BMP, Test Drive II + alle Zusatzdisks, Castles je 50 DM, Team Suzuki 45 DM, weitere Spiele auf Anfrage. Tel. 08161/92461, ab 18 h

386DX-40, 150 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25" Laufw., VGA-Monitor, Joystick, Gamecard, Tastatur, Infrarot-Maus, MS-DOS 6.0, Windows 3.1, viele Games +++ VB 2400. Tel. 07161/34826

Verk. HS LE 1024 str. arm. hires VGA-Monitor, Corner 210 MB AT-Bus HD m. Contr., Soundblaster 1.5, HS2400 postzugef. Modem, ST 41200N 1 GB HD m. Contr., Tel. 089/7144553

Comanche, Formula One GP, Strike Commander, Bundesliga Man. Pro, Ambush at Sorinor, M8M5, Cadaver, X-Wing, Pirates Gold u.a. Verkauf/Tausch, Tel. 02622/7830

Verk. Syndicate 50,-, Empire Deluxe, Underworld 2, Wizardry 7 je 45,-, Wing Commander 35,-, Bandit Kings 30,-, Monkey Islands 2 40,-, Tel. 0711/3454204

Original-Spiele Star Trek 25th/Swot/Gunship 2000/Red Baron/Nova 9/Team Pacific/Harpoon/Gunboat nur zusammen für DM 220,-, Tel. 05625/5993

Tauschen! Suche nur kpl. dt. Blue Force, Police Quest 4, Sam + Max, Pirates Gold F. Pharkas, D. of Tentakel, Power Wertung + 80 %. Habe Super Games! Tel. 06251/39726 (abends)

Verkaufe Lemmings 2 mit Zubehör für ca. 60 M Samstags ab 14 Uhr 07832/3467. Fragen nach Michael.

Verk. Space Quest V f. 70 DM. Tel. 05604/7429

Tausche: Syndicate, MM3, Planet's Edge, WC1 + Data 1 + 2, Maelstrom, Legend, Bandit Kings, DSA, EQB 2, Dynatrac, Perfect General, Star Control 2, Siege, Dune 2, Bl + Data. Tel. 0711/264884

Suche, Burntime, Spaceward HQ, Ambush, U7/2 BAT, Battle, Armada 2525, Immortal, Gateway, U7 UW1, Dark Sun, Betrayal at K. Supremacy, Pirates Gold, Burn, Steel, Tel. 0711/264884

Suche orig. PC-Spiel Mechwarrior. Zahle bis 35 DM. Schickt Eure Angebote an: Christian Schulte, Mendelssohnstr. 44, 67061 Ludwigshafen

PC-Orig. HL14-18, Hero Quest, Wizardry 7, Swot, Task Force 1942, Red Baron, Moonbase, Aces of Pacific, Gunsor Butler, Captive, Monkey 2, Bandit Kings, Muds! Tel. 07045/8087

PC-Orig.: Strike Com. Comanche, Gobins 2, Tim, U7, Sherlock Holmes, Plan 9, Ballet 2, Epic, A-Train, Indy 4, F-117A, Underworld 2, Harpoon + ca 20 SSI-Spiele! Tel. 07045/8087

PC-Orig. Bitmap Bros 1, Finest Hour, GC2, Catacomb Abyss, Team Yankee, Fantasy Pak, F1 Football, Lost Treasures 1, Speedball 2 + 25 Spiele für 400 DM! Tel. 07045/8087

Syndicate, Uncharted Waters, Pirates Gold, A-Train, je 50 DM; Indy 4, Comanche, je 40 DM; Links 386-Kurse Mauna Kea (SVGV), Troon North (VGA) 25 + 20 DM, Tel. 0911/593859

Suche preisgünstige Computerspiele, z.B. Comanche deut. + Mission Disc. 1, S. Welke, Fährweg 20, 16816 Neuruppin, Tel. + BTX 03391-357750

Verk. orig. Kyandia DM 50,-, X-Wing DM 60,- und Populous 2 DM 55,-, alle auf 3,5", suche GS-2000-Cyridact, Wizardry 7, Tel. ab 19 Uhr 06181/63908

Verk. NEC Pinwriter P30 A3 24 Nadeln sw + Druckerständer + Farbbänder + div. Sorten Druckerpapier VB 600 DM. Tel. 0531/332578 ab 18.30 Uhr

Verk. 3 Top-Games (Comanche, History Line, Indy 4) für nur 100,- DM! (NP über 250,- DM). Christoph Doll, Lortzingstr. 19 e, 50931 Köln, Tel. 0221/403960

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25 LW, 130 MB HD, SVGA-Karte, Farbmonitor, SSI, SB2 2, 04 Nadeln, CD-ROM, Laufw., 4 Spiele = The 7st. Guest, X-Wing, BMP 2.0, Dynabl. DM 3200 VB, Tel. 02162/77892

Suche Spelljammer und Privateer mit deutschem Handbuch, Tel. 0961/46193

Verk. 386/40, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5 + 5,25 LW, Dr. DQS 6.0, VGA-Karte, Tastatur, Strahlg., VGA-Monitor, Tower, 1900 DM VB, Tel. 06544/1023 (Johannes)

Verk. Comanche, Flashback, Aces, SC, F 15 III, Task 42, Kings Q. 6, SQ 4, Inca, Underworld, Indy 4, Monkey 2, Etern. u.v.m., 30-40 DM, ab 19 Uhr, Tel. 0340/616640

Verk. 386/40, 4 MB RAM, 105 MB Festpl., neu, SVGA-Mon., 3,5" u. 5,25" LW, Soundblaster + 5 Top Games, Tel. 0340/616640, DM 1500, ab 19 Uhr

Teusche 1869, Indy 4, Monkey 1 + 2, Gob 2, S. Ant., Global Effect, Inc. Mach. LOT geg. Eish. Man. Patrizier, Dune 2, Castles 2, Car + Driver, U7, Pirates, St. Trek. Tel. 089/6972037 ab 17 h

Originale: WC2, Kyandia, Battle Chess 4000 je 45 DM, Civl, Pockets je 40 DM, Underworld 2, Jordan in Flight je 60 DM, CD: 7th Guest, Maniac 275 DM, Tel. 0521/391625

Verk. Task-Force, Shanghai 2, Battle-Isle + Data-D, Silent-Service 2, Aces of I. Pacific, Chessmaster 3000, Winterchallenge je 45 DM, Tel. 07073/1259

Verk. 486-33 + 14" Monitor Color, 3,5" + 5,25" Laufw., 170 MB Conner Festf., 4 MB RAM, Lotus 1-2-3! Win., Borland C++ + Keyb. und viel Software, Tel. 05661/7303-0, Ingo

Verkaufe: Strike Commander, Lethal Weapon, Car + Driver, First Samurai, Sehr billig! Suche: The Lost Vikings! Sonst nur Verkauf! Tel. 02933/5248 Christian, ab 16 Uhr ILDD

Verk. 30 orig. Spiele: z.B. Aces of the Pacific, Syndicate, Task Force 1942, Silent Service 2, Star Flight 2, Utopia, X-Wing, Special Forces, WC1 u.v.m., Kompf. Liste kostenlos anfordern unter Tel. 06758/7599

Tel. 06758/7599 ab 18.00 bei Arun! Außerdem verk. Multimedia Pack, Phillips CD-ROM + Soundblaster Emulation + 2 Aktivboxen + CD-ROM-Games + Joystickport + Joystick! Preis auf VHB. Ciao!

Verk. Comanche, Strike C. (je 40 DM) BMP 2.0 Civilization, Spaceward HO, Hystory Line Startrek (je 30 DM), K. Kannenberg, Str. d. Friedens 9, 06308 Siebigerode

Verkaufe mit Sumi-CD-ROM LU005, 5 Mon. alt + CD1, Windows für 330,-, Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

PC-Demos (z.B. Crystal Dreams II 3,5 MB) abzugeben, Liste gegen 1 DM Rückporto bei: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Verkaufe: SB 2 0 100 DM, 286/16 Motherb. + 1 MB RAM 200 DM, VGA-Karte 256 KB 50 DM, Civ. 40 DM, Mad TV 40 DM, Preise VB, Suche: 4 MB RAM, Tel. 030/5134763, ab 17 Uhr

Verk. Motherboard 80386/20 MHz 64 KB Cache, Festplatte 40 MB, Atronic ET-4000 Gralikkarte 512 MB, Tel. 05245/6636, Achim

Flugsimulatoren alles Originale. Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harner-Domark, Epic, Commarche B17, Kn. of Sky, jedes Spiel 50,-, Tel. 07684/1528

Verkaufe billige PC-Spiele, z.B.: Indy 4, PO3, Larry 3 + 5 usw. Preis auf Anfrage! Tel. 09074/1253

Suche TV-Sports Boxing-Football und Basketball, World Championship, Boxing Manager, Preis nach Vereinbarung, Tel. 02383/50946, Mo.-Fr. 14-15, Sa. 10-13 Uhr

Suche PC-Spiele, Kennedy Approach, The Sentinel, After Ego, They Stole a Million, Buggy Boy, Virus, Zahle Höchstpreise, Tel. 089/9030750 - offers versuchen

Verk. PC-386, 25 MHz, 4 MB RAM, Comp. i387, 50 MB HD, 3,5" FD, 8VGA-Mon. NEC 3 FG, 24-N-Dr., NEC PT, MS-Mouse, DOS + Win., viel ZB, SW NP >8000,-, VB 2500,-, Tel. 089/9030750 (abends)

Verk. PC-Spiele: Strike Com. (50), F15 III (50), Syndicate (45), Populous II (45), AD + D Unlimited Adv. (50), Sens. Soc. (45), zusammen 200 DM (f), call: 0731/266378

Verkaufe Soundkarte Pro Audio Spektrum Plus, halbes Jahr alt, Audio- und Soundblaster-kompatibel, Preis: 200,- DM, Julian Glab Am Biengarten 12, 65582 Hambach

Tandy 80286 Laptop. Mit 60 MB, 1 MB RAM (aufrüstbar bis 3 MB), 3 Laufwerke, Anschluß für Drucker, Monitor und Maus. Zusätzlich mit MS-DOS 5.0, Netzeit und Tragetasche. Batteriebetrieb bis zu 6 h. VB 1450,-, Tel. 08020/633, Fax: 08020/1737

Das schwarze Auge, Dungeon Master, Tristram, ab DM 20,-, Tel. 04298/5755, Betail at Krondor

Verk. Euro-PC 2 (640 KB RAM, 720 KB FDD, HD 20, Monitor) + 5 Top-Spiele für nur 500 DM, Markus Berger, Leipziger Str. 43, 10117 Berlin, Tel. 030/2295858 (ab 14 Uhr)

Soundkarte: 35,-, Soundkarte: S. B. kompl. + SW 110,-, CD-ROM: Space Quest, Loom, Monkey, Seven Guest, Shareware, Stellar 7, DM 30,-, Tel. 07154/80437

Verkaufe: Space Hulk, Dune 2, MM3, F117A, F15/3, Comanche + Data, Wizardry 7, Summoning, je 40-60 DM; suche Pirates Gold, L. o. Kyandia. Tausche auch Tel. 06733/8475 SPS Drexler

Verk. Gobilins, Buck Rogers je 30 DM, Wizardry 6, Steel Empire, Ultima UW je 40 DM, Wizardry 7, Ultima 7 je 50 DM (handelt), Tel. 02295/5490 (Christina)

Suche CD-ROMs, zahle bis DM 65,-, WC 1 + 2, Kyandia, 7th Guest, Tentacle dt., FAO 1-3, PC-Pix 1-3, Storm 1-3, Steward, Patrizier etc., Tel. 02151/397288 ab 18 Uhr Markus

Ultima-Spiele: Underworld 2 50,-, Ultima 7 (1) 30,-, in Originalverp. m. dt. Anl. Tel. 030/9218634 Schliebener, Ribnitzer Str. 25, 13051 Berlin

Tauschpartner für PC-Spiele gesucht. Habe viele neue Games! Schreibt an: Boris Wulff, Rodeweg 4, 22117 Hamburg

Verkaufe meine komplette Spielsammlung, (MM2, Legacy, Links 386 + Kurse .), Tel. 0273/6969 ab 19 Uhr, Oliver

30 Originalspiele f. 450,- DM! Z.B. Monkey 2, Battle Isle m. Data, M + M3, Buck Rogers I + II, Patrizier etc., Alex Tel. 0781/780866

Verk. Kyandia, Flashback, Underworld 2, Star Trek, Veil of Darkness, X-Wing, Alles Originale zu je 45,- DM, Peter Stadelmann, Schopperstr. 14, 90518 Altdorf

Orig. PC-Spiele: Dogfight, Tornado je 45,-, Falcon 3 0 inkl. Mission 1 75,-, Global Effect, Dominionum je 30,-, Tank, 477 Attack, Strike II je 15,-, Tel. 02242/4255

Tausche Battle Isle + Data Battletech 2, Gunship 2000, Empire Deluxe, Syndicate gegen Space Hulk, Dune 2, F-15 3, Aces over Europe, Tel. 0791/52174, Reiner

Verk. 386DX 40, 4 MB Hauptspeicher + 3,5 u. 5,25 Laufwerke + ET 4000 Karte 1 MB, 16,7 Mill. Farben + Wechselplatte + Monitor + X-Wing + Dtl. Software, Preis VB, Tel. 04207/4568

Verk. 486DX/33, 220 MB HD, 4 MB RAM, 5,25" + 3,5" LW; 1 MB VGA-Karte + 14"-Monitor, 70 Hz MPRT; Maus; DOS 8.0 + Windows 3.1, PC-Tools 8.0; VB 2750 DM, Tel. 02431/6923

Verk. PC-Orig. Links 386, Sens. Soccer, 1869; Indy 4, Leg. of Kyandia; Empire Deluxe; Eishockey Manager DM 30; Pirates Gold DM 35; Strike C. + Speech DM 40; Tel. 02431/6923

Verk. Day of Tentacle (engl.) für 60 DM (od. Tausch gg. deutsche Vers.) + SimLife (deutsch) für je 60 DM (alles 100 % o.k.), Tel. 03525/760440 ab 18 Uhr (Andreas)

Strike Commander u. Syndicate für je 60, zusammen für 100,- DM zu verkaufen! Tel. 06432/83829

Kaufte ältere Rollenspiele: Fate-Gates of Dawn, Crystals of Arborea, Realms of Darkness, Temple of Apsar, Drachen von Laas, Demoniak, Ys, u.v.m., Carsten Tel. 05832/305

Hilf! Suche a la AD + D-Spiele für den PC (nur engl. Originale!) und LSG-Bücher und Cluebooks dazu. Ruft an (ab 14 Uhr) 05207/87401 (Daniel) Es lohnt sich!

Lost in L. A. 40,-, Links 30,-, Defender of the Crown 20,-, Tel. 07762/1426 Andi

Suche Indiana Jones 3 dt. VGA-Version, Indy Action Games, Loom, I. Jones 3 ev. Verkauft, Elvira 1 35,- DM, Tel. 02362/43797 Ralf

Verkaufe: Bob + Datadisk 30 DM, Swoll + DO 335 the 162 30 DM, Firebrigade (Strategie) 20 DM, PC Tools, orig. deutsch 7 1 50 DM ab 18.00, Tel. 0261/42774

Tausch Bieta Car + Driver, SQ 4, Legend of Kyandia, Populous 2, DM. EOB 2, MM 3, Suche Hannibal, Prince 2, Conquered Kingdoms, Lemmings 2 - Ralf, Tel. 04181/39236

Verkaufe bzw. tausche MM3 30 DM, Ultima 7 - Teil 1 dt., MM 4 je 60 DM; Oil Imperium, Hard Drivin II je 20 DM, Suche Wizardry 7 dt., Fate-Gates of D. Tel. 03973/431589

Verk. Day of the Tentacle, Suche: Bloodwych, BMP, Tel. 08131/78796

Verk. Ambush, Empire Deluxe, Siege, Siege Data, Comanche, HL 14-18, Dune 2, Indy 4 für 30-50 DM, Tel. 06029/4172

Schwerz! Verk. Longbow, Kings Quest 5 + 6, Indy 4, Wing Commander 2, Fr. 40,-, Ultima 7 - Fr. 50,-, Eye of Beholder - Fr. 20,-, Tel. 061/7112381, Roger

PC-Originale: Eishockey Manager, Indy IV, Elite Plus, Sim Earth, Lemmings II, Realms, Der Patrizier, Taskforce 1942, Wizardry 7, Sherlock Holmes, etc. Telefon: 05382/4858

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14" Super-VGA-Monitor für 3000,- DM, Tel. 06142/81149 ab 19.00 Uhr

Biete ständig PD und SW, Liste gegen frankierten Rückumschlag. Kopiere ihre Vorlagen, Wimmer Thomas, Brandvorwerkstr. 41, 04275 Leipzig, Tel. 017132/23109

Verk. PC-Orig. Aces over Europe DM 55, Might + Magic 5, dt. Version DM 60, Tel. 0201/273347

Verk. Soundblaster 2.0 von Media Concept für nur 80 DM. Ruft sofort an! Unter der Nummer 06081/8755 ab 17.00 Uhr (Marcel)

Verk. 486DX 2, 50 MHz, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 3,5 + 5,25 Disk, ET 4000 Hi Color VGA, DOS 6.0, 14" Super-VGA-Monitor für 3000,- DM, Tel. 06142/81149 ab 19.00 Uhr

15 DM für jedes PC-Originale. Ich verkaufe meine Softwareammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissgasse 2, A-8773 Kammern

Verk. Indy 4 dt. 55 DM, U7 dt. 80 DM, slm Anl. dt. 45 DM, Syndicate dt. 60 DM, Ultima Underworld 2 dt. 60 DM, Tel. 02565/3772

Verk. Strike Comm. 60 DM; Zak, JF1, F19, Mig 29, Simc. Terr., Micros Maus, Double Density, Gamecard + Joy., je 30 DM; BTX-Card T. 0821/781696 Christian ab 15 h

Verkaufe 286/16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, 5,25 LW, VGA-Monitor, Maus, Tastatur, Software und Spiele, VB 1000 DM, Th. Apel, Tel. 089/535739 Zollstr. 2b, 80335 München

Verkaufe: Strike Commander 70 DM, Space Wrecked, Dune je 40 DM, Battle Isle 40 DM, tausche auch gegen Syndicate, Ambush at Korlnor, Tel. 06321/84374

Verk. 386DX/25 v. Privleg, 2 MB RAM, SVGA-Karte + Monitor (strahlungsarm) 85 MB Festpl., 3,5 + 5,25 LW, Soundblaster, Maus, 2000 DM VHB., Tel. 04708/351

PC-Originale günstig X-Wing 40 DM, Space Hulk 30 DM, Wizardry 7 40 DM, Rech Fore The Skies 20 DM, Task Force 30 DM, Siege 20 DM Xeen Dis Dunkle Seite, Tel. 02161/208925

Suche CD-ROM-Spiele aller Art, tausche auch! Suche außerdem Aces over Europe; Dogfight, Lands of Lore; FS 5, M1 Tank P und alles Neue, ab 18.00, Tel. 04161/52187

Verkaufe: Railroad T. 40 DM, Conmanche 40 DM, Microsoft Flugsim. 4 mit Hawai-Sceneray 50 DM, 1839 (Vollv.) 20 DM, Mission Supernova (Vollv. Teil I + II) Andreas Eck Tel. 04651/31400

Verkaufe oder tausche Ishtar 2, A-Train, UW, Civilization, HL 14-18, Transarc, Hexuma, Mad TV, CD Ultima 1-6 u.a. Suche CDs, PC-Engine, ZBH 100, - Tel. 08772/1240

Atari ST

Atari ST Soft supergünstig, Indy 3 DM 25,-, Thunderblade DM 20, F-29 Retal. DM 30, Operal Thunderbolt DM 30, Turrican 2 DM 25, Xenon 2 DM 20, Startrek Reb. Uni. DM 15, Tel. 034206/78259

Amberstar, Populous 2, Special Forces, UMS 2, Indiana Jones 3, Charge of the Light Brigade: je 40 DM; Starflight, Carrier Command, Conqueror, UMS: je 20 DM, Tel. 089/7143804

Verkaufe Airbus A320, VB 85 DM, Monkey Island 59 DM und Great Courts 2 DM 49, Tel. 0228/473519, ab 19 Uhr, Marcus Hiersmann, Im Genssem 23, 53225 Bonn

Verkaufe Originalspiele: Gunship, Elite, Silent Service, Championship Wrestling, Gauntlet 2, Falcon The F-16 Fighter Simulation, Monkey Island, SDI, Tel. 0531/601452 (Deniz)

Verk. Amberstar, F1 GP, Special Forces, F15 II, Monkey Island, Supercars II, Gobilins u.v.a. Tel. 0431/687678 (Gunnar)

Wg. Systemaufgabe Original-ST-Spiele, je 20 DM, Epic, Lemmings, Vroom, Mig 29, Steel Empire, Thunderhawk, Midwinter 2, Rainbow Islands, ältere auf Anfrage, Tel. 02242/4255

Suche F-16 Falcon mit Mission Disks für 60 DM und Amberstar für 40 DM. Tausche auch gegen Monkey Island oder Sensible Soccer, Tel. 09566/688, Heiko Stammberger

1040 STE mit Farbmonitor, 2 Joysticks, Maus, 5 Originalspiele (z.B. Populous 2, Lemmings, Fate-Gates of Dawn), NP 1900 DM, VB 750 DM, Tel. 030/7412228

Verkaufe Adapter zum Anschluß von VGA-Monitor an Atari für 50 DM, ST-Basic, Dark Castle, Mortville Manor sowie andere für 5 DM zzgl. Ntl. Tel. 06708/2955, abends

Verk. Sim City + Populous, Speedball 2, Midwinter + Cadaver + Bloodwych, Ironlord, Carrier Command, Streetfighter, Game Over 2, Jupiter's Masterdrive, Tel. 08131/78796

Master System

Verkaufe Master System II + Alex Kidd + Sonic + Adapter für 100 DM, Tel. 0611/25546

PC Engine

Verkaufe PC-Engine + 35 Spiele + XE-1 Pro + 1 Pad, für nur 500 DM, Tel. 06021/48401, Holger

Turboduo + 7 CDs (Lords Thunder) + 28 Cards (Splatterhouse, viele Klassiker), viel Zubeh., VHB 900 DM, 4 MD-Module, zusammen 120 DM, Suche PC-Spiele, Tel. 06772/1240

Verkaufe PC-Engine mit 150 Spielen, evtl. Tausch gg. Turbo-Duo oder andere Konsole, Preis VS, Tel. 08141/23212, ab 13 Uhr (Stefan)

Verkaufe PC-Engine und Turbo-Duo-Cards und CD (z.B. Puzznic, 1943, Popp'n Magic, Methamor Jupiter), Tel. 0231/759829 oder Tel. 02922/861713 (Thomas)

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Platinen, Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine, Tel. 089/1403732

Verk. PC Engine GT mit 9 Spielen, wie z.B.: Bomberman 93, Bork 3 und Parodius, für 400 DM, Tel. 030/4018584 (Fabian)

Verkaufe PC Engine mit 7 Spielen (5 neue) und Scartkabel für VB 450 DM, Tel. 0521/84081

Game Boy

Verk. GB + 13 Games + Kopfh. + Dialogkabel + GB-Spiele, guterhalten, nur komplett, NP last 1000 DM, für phantastische 500 DM, Tel. 08867/385, nach 15 Uhr

Suche GB-Spiele um 20-25 DM, Besondere Powermission, GB-Wars (40 DM), Liste mit Angeboten und Tel.-Nr. an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70469 Stuttgart

Verk. GB mit 2 Games für 125 DM und außerdem Adven. Island + Loney Tunes je 45 DM, zusammen für 80 DM, Alles zusammen für nur 190 DM, Tel. 07724/7656

Verkaufe 50 Game-Boy-Spiele für 350 DM (nur kpl.), z.B. Batman II / Micky Mouse / Castellan / Bubble Ghost / Klax / Mario Land, Tel. 04521/71497, ab 19 Uhr

Suche 1 Game Boy + div. Spiele zum kaufen, Tausche evtl. gegen Super-NES, NES, M.-Drive-Spiele, Tel. 04627/1618, ab 20 Uhr

Verkaufe GB-Spiele: Mystik Ovest, Track Meet, Nemesis usw. Alles 100%ig o.k., ab 30 DM, Tel. 02181/8437

Verk. NES mit Mario I und California Games und Proli-Joystick, Tausche auch California Games gegen Mega Man I, Jan Knudsen, Süderende 8, 25821 Dörpum, Tel. 04671/4776

Hilf! Ich suche einen Game Boy mit einigen Spielen, Kaut oder auch Tausch gegen Super-NES-Spiele, Tel. 04627/1618

Suche Game Boy & Spiele, auch ganzes Sortiment! Bezahlte bis 50 DM für einen Game Boy sowie bis 20 DM für ein Spiel, der Zustand entscheidet! 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verkaufe Game Boy incl. 13 Spielen z.B. Turn and Burn, Motorcross, Simpsons usw. + Gme-light, Tasche, VB 450 DM, Tel. 089/3044619

Verkaufe Game Boy mit 9 Spielen, Dialogkabel und Vier-Spieler-Adapter, Alle Spiele mit Anleitung + Verpackung für 270 DM, Tel. 08141/25839

Verk. Game Boy + 5 Topspiele (Super Mario Land 1+2, Tetris, Kwirk, Spanky's) + Kopfhörer + Tragetasche + Bildschirmvergr., komplett für nur 320 DM. Tel. 0731/9311390, Max

Suche Game Boy Wars. Biete 70 DM. Tel. 02162/41035

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. GB + 21 Games (F1-Race usw.) + 4 Pl.-Adap. I, NP über 1300 DM, VP nur 550 DM. Christoph Doll, Lortzingstr. 19a, 50931 Köln. Tel. 0221/403960

Verk. GB + 8 Spiele (SML 2, Dynablasters, Tetris, Final F, 2, Castlevania 1, Nemesis 1, F1-Race, World-Cup) + 4-Spieler-Adapter + Dialogkabel, Preis 450 DM, Tel. 089/6133706

Game Gear

Tausche oder kaufe günstig NES- und Game-Gear-Module. Suche auch günstigen 4-fach-Scart-Umschalter. Verkaufte NES-kompatible System für 90 DM. Tel. 05205/70452

Achtung! Verkaufte Game Gear 150 DM, Spiele 30-40 DM, Netzteil + Autoadapter je 25 DM, Verbindungskabel 10 DM (oder alles zusammen). Wo? Bei Milan, Tel. 07142/66088

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action-Replay-Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Superhit! Verk. Game Gear mit TV-Tuner und 2 Spielen (Sonic 2 und Streets of Rage), insgesamt für 350 DM. Tel. 08821/52425, 20 bis 22 Uhr

Verkaufe oder tausche GG mit Netzteil + 5 Spielen sowie diverse Spiele für PC, GB, S-NES (PC ab 50 DM, GB ab 20 DM, S-NES ab 60 DM. Tel. 07681/5066, ab 18 Uhr (Jürgen)

Game Gear zu verk. + Sonic I + Sonic II + Netzteil + Outrun + Gear to Gear-Kabel, für 330 DM. B. Willenböckel, Becklingen 1, 29303 Bergen. Tel. 05051/8410

Mega Drive

Kaufe, verkaufe, tausche SNES, NES, MB, GB-Spiele. Verkaufte DSA Sachen: Red Beret, Advanced oder Hero Quest dt., Powerplay-Sammlung, Parandia, Fantasy-Bücher. Tel. 08231/7276

Kaufe Konsolen + Modul-Sammlungen auf. Mega Drive / Super NES / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Gear / Game Boy. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr Andreas

Verk. Mega Drive 50/60 Hz umschaltbar + St. of Rage 2, Quack Shot, Elemental Master + Thunder Force 4 + 2 Pads für nur 300 DM. Tel. 06021/48401 Holger

Verkaufe Mega-Drive-Spiel Super Shinobi 2 für 65 DM. Tel. 05172/4884

Verkaufe einen Sega Mega Drive mit 10 Spielen für 600 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annstr. 5, 57392 Schmallenberg

Verkaufe einen Sega-Master-System-II-Computer mit 5 Spielen für 300 DM. Bitte melden bei Anja Lauter, Annstr. 5, 57392 Schmallenberg

Verk. neuw. MD Games 40-60 DM. Suche auch SNES Bomberman und j. PC-Engine, zahle oder tausche. L. Nordmeyer, Wolfsgarten 20, 37120 Bovenden, Tel. 05594/8387, Lars

Suche Aeroblasters, Desert Strike 1 + 2, Xmen, Micro Machines, Mortal Combat, Tiny Toon, Rage 2, Sonic 2, Warsong, Axe 2, Bio-Hazard, Shining Force, Micky 2 usw. Tel. 07258/8520

Verk. Mega Drive mit 11 Spielen und 2 Joypads. Spiele: Desert Strike, World of Illusion, Sonic 1 + 2 u.a.m. Michael Güthlein, Tel. 09544/6650

Suche für MD Spiele (nur deutsch). Liste an: F. Häfner, Dostojewskistr. 13, 03050 Cottbus

Verkaufe Mega Drive (dt., kaum gebraucht) inkl. 7 Games u.a. Sonic 2, Turtles, Lemmings für 480 DM. Tel. 08065/349, ab 15 Uhr

An/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl. Suche ständig Spiele, auch mit Gerät Event. Auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 Rainer

Verk. SNES-Kopierstation u. GG-, GB-, MD-, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Seplay Modul. Tel. 06041/4666 ab 18 Uhr

Verkaufe Flashback / Lendstalker / F-22-Gemfire / LHX / Crueball / Desert Strike / Alien / Captain America / 688 Sub / Humans zu Toppreisen. Tel. 07158/64377 Alex

Mega Drive: Suche dt. Mega-Drive-Spiele, z.B. Jungle Strike, Desert Strike (US), Rocket Knight Adv., Lendstalker, Rolo the Rescue, Revenge of Shinobi, Tiny Toons, F1 GP. Zahle bis 75 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe/tausche für MD Rambo 3, Tojam und Earl, SThun Bl., Alien Storm, Gouls'n G., F. SNES F-Zero, St. Fighter 2, S. Probotector. Suche Mortal C, 3 Count B. u.v.m. Tel. 089/3154227

Verkaufe Mega Drive + 2 Joypads + 7 Spiele für 520 DM. 100% o.k. Tel. 07152/25542

Suche Mega Drive & Spiele, auch ganzes Sortiment. Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 20 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

NES

Super NES: Suche dt. Super-NES-Spiele, z.B. Alien 3, Royal Rumble, Mystic Quest, Mario All Stars, S. Star Wars, Striker, Streetfighter Turbo CE, Mortal Combat. Zahle bis 80 DM! Tel. 02272/81428 Dietmar

Hallo! Game Boy und Spiele zu kaufen gesucht. Tausch gegen Super-NES/NES/Mega Drive, Game-Boy-Spiele. Tel. 04627/1618

Tausche, kaufe, verkaufe: S-NES-Spiele, habe Street F. Turbo, Castlevania 5, Actraiser (dt.), Soulblazer, Bubsy usw. Suche z.B. Jurassic Park, S. Akete, S. Bomberman, Mortal K. u.v.m., auch ältere Spiele. Tel. 06196/84257

Verk. NES + 4 Spiele (Mario, Astyanax, Metroid, Double Dribble), alles 100% o.k., für 200 DM Adrian v. Meiborn, Gerüstbauerning 23, 18109 Rostock

Verkaufe für NES: Periodo vs. Shadowgate, Faxanadu, Turtles 2, Monster in my Pocket, je 30 DM, zus. 140 DM. Für GB Turtles II, Barbie, je 20 DM. Tel. 04361/1238

3 NES Spiele für 100 DM, einzeln 40 DM North + South, Metal Gear, Skate or die, Athletic + Teppich, Zelda I, II, Blades of Steel (weitere Spiele erfragen). Tel. 08452/8432

Verkaufe verschiedene NES-Spiele wie SMB 1 + 2, Turtles, A Boy and his Blob, NES Advantage u.a. günstig abzugeben. Tel. 06408/6795

Super Famicom

Verkaufe/tausche: SNES F-Zero, Street Fighter 2, Super Probotector, F. Mega D. Rambo 3, Tojam u. Earl, S. Thunder B., Alien Storm, Gouls'n Ghosts. Suche 3Count. Tel. 089/3154227

Verkaufe SNES: Star Wars (80 DM), Zelda 3 (70 DM), Street Fighter 2 (80 DM), Mario Kart (70 DM) und Tiny Toons (75 DM). Tel. 09251/3747, 15-21 Uhr (Andreas)

Tausche, verkaufe, kaufe Super-Nintendo-Spiele (kaufte 2 Super-NES-Spiele gegen möglichst gut erhaltenes Mega Drive). Tel. 04131/47491

Verk. dt. SNES (März), 2 Joyp., Mario, Star Wing, J. C. Tennis, Turtles, Tiny Toons, Sim City, Parodius, Probotector, 2 Bücher, alle Video-Games-Ausgaben, Preis VB. Tel. 04971/7613

Verkaufe und tausche SNES-Spiele. Suche Adv. Milit. Com. für SNES. Tel. 02828/2102

Verkaufe Super-NES-Module: Wing Commander 75 DM, Super Mario Paint 70 DM, Super Mario World 65 DM, alle deutsch. Tel. 02258/1319

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Super NES / Mega Drive / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Boy / Game Gear. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

SNES: Zelda, Sim City, Street Fighter, King of the Monsters, Mario World, Mario Kart, Castlevania, alles dt., je 50 DM, Zelda-Buch 15 DM, u.a. 15 DM, MS-Converter für MD 40 DM, alles 100%. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Kaufe/verkaufe Spiele, Konsolen für alle Systeme, verkaufe Neo Geo + Spiel für 400 DM, PC-Engine CD + 8 Spiele für 600 DM. Suche MD-CD-Rom und SNES Copy Station. Tel. 06021/219067, ab 13 Uhr. Chris verlangen!

Verk. NES (dt.) mit 7 Spielen (Super Mario 1-3, Mega Man 3, Swords + Serpents, Spy vs Spy, Empire strikes back), alles zusammen für 400 DM, gut erhalten. Tel. 0511/461788 (Oliver)

Endlich ist es da! Das ultimative aktuelle SNES-Magazin für alle, die mehr von ihrer Konsole wissen wollen! Infos mit frankiertem und adressiertem Umschlag an: René Hoppe, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz

Tausche Super-NES-Games. Habe F. Fight 2, Star Fox, Wing Com., Zelda 3 u.a. Suche Lost Vikings, Joe + Mac, Harley's, Tiny Toons, Dunk Shot u.a. Tel. 0671/43316

Verk. SNES mit 3 Spielen (SMW, Zelda 3 dt., Final Fantasy II + Adapter), für FP350 DM, alles 100% o.k., inkl. Verp. + Anl., erst 7 Monate alt, wenig gebraucht. Tel. 02234/82294 (Michael)

Verkaufe Super Nintendo, 2 Control Pads, Action Replay pro mit 18 Spielen, z.B. Star Wing, Alien 3, Shadow Run, Street Fighter 2. Preis VB. Tel. 07857/694, ab 18 Uhr (Mark)

Verkaufe die Top Games: Turtles IV 70 DM, Tiny Toons 80 DM und Magical Quest 80 DM. Tel. 06224/74249

Suche für SF eine Copy Station. Die Copy Station muß auch Spiele mit Super-FX Chip kopieren können. zahle bis 400 DM. Tel. 06224/74249

S-NES / S-FAM Mega-Drive / PC-Engine Module und Konsolen kauft/verkauft Tel. 0212/208689

An-/Verkauf von SNES + MD-Spielen (MD ab 25 DM, SNES ab 45 DM), große Auswahl, suche ständig Spiele, auch mit Gerät, evtl. auch GB, MS, NES. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Verkaufe Super Nintendo, 3 Joypads, Streetfighter II, Star Wing, Royal Rumble, Super Mario World, AV Kabel, 2 Monate neu, für 600 DM! Tel. 09321/7284 (Willy)

Verk. SNES-Kopierstation und GG, GB, MD, SNES-Spiele und 1 GG, 1 GB und Game Genie für MD und GB und für GG und GB Action Replay Modul. Tel. 06041/4666, ab 18 Uhr

Verk. für S-NES: Ghouls'n Ghosts 70 DM, Parodius 80 DM, Tiny Toon 90 DM. Alle in deutscher Version! Tel. 069/774786, fragt nach Christian

Verkaufe/tausche: Gods (dt.), Actraiser (dt.) gg. SNES- oder MD-Games-Rennspiele, Strategie-Simulation, Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, 06712 Zeitz. Rufe zurück!

Suche für S-NES Mechwarrior, Super-Battle-tank, Tiny Toon Adventures, Road Runner, Super Strike Eagle, Wings II, Super Turrican. Tel. 0941/82082

Teusche Super R-Type gegen Castlevania 4. Tel. 07533/5079, ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine und Neo Geo. Tel. 07331/40749. Suche Mortal-Kombat, F1 und Mak-Platinen. Felix Schillinger, Panoramaweg 42, 73312 Geislingen, Tel. 07331/40749

Tausche, kaufe, verkaufe Super-NES-Spiele. Suche nur US- + dt. Spiele. Habe Actraiser, Star Wars usw. Suche Dongsos Super, Empire Strikes Back. Tel. 05376/271 (Marco Meyer)

Verkaufe 20 Super-NES-Spiele, u.a. Star Wars, Tiny Toons, Mickey Mouse, Contra 3, Parodius, Axelay, Super Wrestlingman usw. Suche Star Wing (dt.). Tel. 089/850298

Verk.: Twinbee (jp.), Basketball (dt.), F. Fight II (jp.), Turrican (US), Street Fighter II (dt.), Super Battle-tank (US), einzeln oder zusammen, Preis nach Absprache. Tel. 04852/6077 (Daniel)

Verkaufe Alien 3, Axelay, Cybernator, X-Man, Gods, Wolfchild, Desert Strike, Batman, Shadow Run, Mickey Mouse, Star Wing. Tel. 0758/64377, ab 18.30 Uhr (Alex)

Yol Verkaufe/kaufe/tausche Games für Super-NES, NES, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Mas. Sys. Suche Final Fight 2, Star Wing etc. Habe z.B. Alien 3. Tel. 04627/1618

Verk. am Super-NES (RGB) inkl. 8 Games sowie Game Gear mit 4 Games an Meistbietenden. Tel. 02773/6969 (Oliver)

NES-Challenge-Set + 2 Controller + Super Mario 3 für 120 DM Festpreis, kostenlos dazu die Larry Story (LSG. Larry 1-3). Suche günstig Royal Rubble (SNES). Tel. 02684/6174

Tausche/verkaufe Alien 3, NHLPA Hockey 93, Street Fighter II evtl. 2 gegen 1 gegen Bomberman 93 / Mech Warrior / Jimmy C. oder Turrican. Habe auch Top Gear. Tel. 02645/577

Stopl! Verkaufe kpl. Super-NES (dt. Pal), 100% o.k., 1/2 Jahr mit Street Fighter 2, Mario Paint und Action Replay Pro für nur 400 DM. Tel. 08821/52425, ab 20 Uhr

Verkaufe und tausche Super-NES-Spiele. Habe z.B. Street Fighter 2 Turbo, Tiny Toons, Mortal Kombat, E.V.O. u.v.a. Robert Elhami, Kafkastr. 68, 81737 München. Tel. 089/676983

Verk. für dt. Super-NES: Prinz of Persia 50 DM, Mario Paint 20 DM. Tel. 0731/68904, erreichbar zwischen 19 und 21 Uhr

Welche(r) SNES-, MD- oder GB-Freak möchte perfekt erhaltene Spiele mit Zubehör für Spottpreise kaufen? Verkaufe auch MD-Konsolen! Tel. 08532/1259, verlangt Florian

Tausche für SNES dt. Tiny Toons, Super Soccer, Actraiser, Pilot Wings, Suche The Lost Vikings, Parodius, Star Wing u.a. nur dt. Tel. 06625/7110

Super-NES (US) zu verkaufen. Zubehör: AV-Kabel, 6 Spiele, Action Replay Pro, 2 Pads, Preis: 750 DM. Tel. 05541/32874, fragt nach Phillip

Suche S-NES & Spiele, auch ganzes Sortiment! Zahle bis 100 DM pro Konsole sowie ab 30 DM pro Spiel, der Zustand entscheidet! Bin 24 Std. erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Hallo! Ich suche Super Bomberman, Final Fight 2, für MD: Shinobi 3, Rocket Knight ADV + alles Neue. Tel. 04627/1618

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, Mega-CD, Neo Geo, PC-Engine, Turbo Duo, Game Gear, Game Boy, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Tausche Zelda 3 + Super Mario World gegen Sim City oder Push Over oder NHLPA Hockey oder evtl. ein anderes Modul, deutsche Version. Tel. 08331/2509

Verk. NES mit 17 Spielen (3 Spieler, Kassette, M. Man 2, Mario 2 + 3), alles 100% o.k., für 650 DM, Verkauf nur per Nachnahme! Tel. 0711/2621481, nur zwischen 19 und 20 Uhr anrufen

Tausche, verkaufe, kaufe ständig SNES- und MD-Spiele. Habe J. C. Tennis, Battleit, S. Turrican, M. Kombat u.a. Suche: F1, Pole P., Stanley Cup, Chaos u.a. Tel. 06271/71261

Verk. Super-NES + SM World + Street Fighter 2 (SNES PAC dt., Spiele mit dt. Anleitungen) für komplett 350 DM VB. Tel. 02565/3772 (Helko)

Verkaufe verschiedene Super-NES-Spiele (jp., dt., US), Preis auf Anfrage. Tel. 07041/3690

Verkaufe für S-NES Super Battle-tank, Super Strike Eagle, Desert Strike und Super Star Wars für je 70 DM. Alle Spiele unbeschädigt. Tel. 089/713070 (Roland)

Verk. Zelda und Super Soccer für je 50 DM. Suche NHLPA Hockey '93, John Madden F. 93, Jungle Strike, Starfox, Syndicat, Bomberman, Shadowrun für je 55 DM. Tel. 07156/48620

Verk. für je 55 DM: Super Tiny Toon Adv., Busts Loose, Powermonger und Street Fighter 2. Ruft an: Tel. 0611/565290 (Fabian)

Verkaufe neues Super Nintendo + Super Mario World + AV-Stereo-Kabel für 250 DM. Tel. 06400/7133 (ab 15 Uhr)

Verkaufe oder tausche Cybernator, Super-R-Type dt., Super Mario Land gegen andere SNES-Spiele. Tel. 089/7232311 (Emil)

Tausche neueste/ältere Games für SNES (jp., US, dt.). Tausche JB King jp. gegen Toplighter Joyboard. Bei dt. Games bitte nur aktuelle Games! Tel. 07354/2873 (Stefan)

Verk. Mario Paint, Kid Ikarus, Topgun 1 + 2, Metroid, Solstice, Ducktales, Chip'n'dale, Track a Field 2, The Battle of Olympus für je 75 DM. Ruft an: Tel. 089/4396377, von 12 bis 15 Uhr

Verkaute Super Nintendo mit 8 Super-Spielen, u.a. Star Wing, Super Mario Kart, Zelda 3, Super Propetector, Mechwarrior u.v.m. Tel. 0621/23692, ab 18 Uhr (Andy)

Verk./Tausche: Star Wing, Super Prop., Lost Vikings, F. Zero, Zelda. Suche Super Turrican, Mortal Combat, Jungle Strike, Art of F., Fatal F. 2, Shadow Run u.a. Tel. 07121/485417 (Marc)

Verk. für SNES: Super Ghouls 'n Ghosts (59 DM), Super Mario (39 DM). Für Amiga: Lotus 3 (29 DM). Tel. 04664/430

Verk. SNES mit 7 Spielen, 2 Pads, 2 Fachbüchern und anschließbarem Monitor für 1000 DM. Tel. 05634/1802, ab 11 Uhr (Thilo)

Tausche, kaufe, verkaufe Spiele für S-NES, MD, Neo Geo, MS, GB. Suche Omre Battle, M. Kombatt, Breath of Fire, Virtual Soccer etc. Tel. 07151/32132, 15 bis 22 Uhr (Bastian)

Verk. Super-NES-Module: Drakkhen (60), Axel (60), Cluedo (65), Str. Fighter II (55), Mario is Missing (70) + NN-Gebühr. M. v. Bülow, Birkenstr. 4, 21521 Aumühle

Verk. SF- und MD-Games: Bubsy, Cool Spot, MC Kids, Hook, Turrican, Wing Commander, Batman, Twin Bee, SWIV, F-15, Axel, Arthur World, Aleste, Exhaust Heat, Rampart. Tel. 06473/1430

Diverses

Verkaufe Bundesliga Manager Prot., Red Baron und Second Front (Strategie-Ostfront). Alles orig. Spiele und 100% in Ordnung, je 50 DM Bernhard Eckl, Rattenberger Str. 18, 94267 Prachenbach

Verk. NES-Superset + 10 Topspiele + Sega Mastersystem 2 mit 5 Topspielen für 700 DM VB (neu 2000 DM), guter Zustand, auch einzeln, mit Anleitung. Tel. 08158/6353 (Andreas)

Tausche Neo Geo + 1 bis 2 Spiele gg. Mega Drive + 33 Sp. / SNES + 30 Sp. / NES + 60 Sp. / SegaMaster + 60 Sp. / Game Boy + 60 Sp. Tel. 04521/71497, Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Verkaufe 80 MS Spiel, Stück 39 DM, 3 Stück 100 DM, verkaufe auch Amiga 2000 AT/XT Brightboard + 1084-Stereo-Monitor und jede Menge Software, VB 2500 DM. Tel. 06021/21067, ab 13 Uhr (Chris verlangen)

Tausche SNES dt. JB King Joypads und 11 Top Games, alle 85-94% nach Video Games Skala gegen Neo Geo Pal mit 4-5 Games. Tel. 02402/6532, immer mittwochs ab 21 Uhr

Verk.: WWF (60 DM, SNES), WWF (30, Amiga), WWF Rampage '92 (30, VHS) Verk. für PC: Strike C. (70), Syndicate (75, kpl. dt.), Com. Data (40, vs.). Tel. 05174/1765

Kaufe jede Menge Spiele für NES, Super-NES, MD, MS, GB und PC-Engine. Bei Aufgabe inklusiv Konsole u. Zubehör. Tel. 0641/84874, 14 bis 18 Uhr (Karl-Heinz verlangen)

Tausche und verkaufe MD- und SNES-Spiele! Zum Beispiel: NHLPA '93, Flashback, Ecco, Wonderboy 5. Tel. 07152/25542

Verkaufe Shareware für den PC. Liste nur gegen frankierten Briefumschlag an: CSE, Merowin-gerstr. 57, 50677 Köln

Verk. SNES j.p. mit Action Replay und 11 Spielen für 900 DM oder tausche gegen Neo-Geo-Module, Last Resort, Art of Fighting und World Heroes 2 oder Viewpoint und Robo Army. Tel. 06872/4497, ab 16 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo. Suche Mortal Combat, F1. Tel. 07331/40749

Biete meine S-NES-Spiele, suche Mega Drive, Game Boy, Lynx, Game Gear, Neo Geo, Turbo Duo mit Spielen. Tel. 05376/271 (Mario Meyer)

Verkaufe und tausche Spiele für alle Systeme. Tel. 09082/1588

Verk. Neo Geo mit 2 Pads und 10 Spielen: Ghost Pilot, Fatal Fury, Alpha Mission, Nam-1975, Robo Army, Sengoku, Art of Fighting, Last Resort, Cyber Clip und View Point!!! Alles 100% o.k., für nur 3400 DM!!! mit View Point. Tel. 06624/8404, ab 19 Uhr (André)

Mega-Einsteiger-Set NES + 2 Controller und Super-Joystick und 5 Spiele wie Zelda usw., 6 Clubhefte, alles nur 299 DM. Tel. 07144/34979, O. Müller, Goethestr. 49, 71563 Affalterbach

Suche Mega Drive-S-NES-NES-GameBoy-Spiele & Konsolen! Zahle Höchstpreis! Nennst Titel des Spiels + Preisvorstell. + Tel. Durchgehend erreichbar unter Tel. 02268/3691 Anrufbeantworter

Verk. Neo Geo + Mem. Card + 2 Joyb. für 600 DM, Last Res. für 250 DM, Baseb. St. 2 für 250 DM, Art of F. für 290 DM, Viewpoint für 490 DM, kpl. für 1700 DM. Tel. 0441/601866 (Kim)

Verk. Power Play und Play Time 5/91 bis 9/93 und Amiga Games 10/92 bis 9/93. Tel. 04851/3661

Verkaute, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Turbo Duo, Super-NES, Neo Geo, Mega Drive, Mak, Plattformen. Habe viele Sammlerstücke für PC-Engine. Tel. 089/1403732

Verkaufe Sega Master-Syst. II + eingeb. Spiel Alex-Kidd + Spiel Sonic: 150 DM, NES-Spiel Mario + Yoshi: 40 DM, Game-Boy-Spiele Spl-derman, Worldcup: je 20 DM. Tel. 02323/50195

Verk. Eishockey Manager, dt. Suche Starflight 1 und 2. Tel. 09131/15353 (Peter)

Verkaufe Power-Play-Ausgaben 4/91 bis 4/92 für DM 30 + Porto o. 1 Game-Boy-Spiel. Tel. 06108/73368, ab 17 Uhr. Sascha Neumann, Bieberer Str. 70, 63165 Mülheim/Main

Verk. NES mit max. 10 Spielen (Castl. 3, B. Bunny Mega Man 3, Probotec, Turtles u.a.) + 4 Controllern und 4 Spieler-Adapter. Verkauf auch Streetfighter für SNES. Tel. 07258/4469, Österreich, C. Huber

Verkaute IBM Originale Sensible Soccer, History Line, BMP 2.0 je 35 DM, Pirates Gold, Strike Commander je 60 DM, tausche auch. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verkaufe Turbo Express (neu) mit N. Adv. Island (US) für 320 DM oder tausche gegen 4 Super-NES- oder Mega-Drive-Spiele. Für PC Engine Bomberman 60 DM. Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Wer tauscht sein Neo Geo mit mind. 1 Spiel gegen meinen A500 (100% o.k., 1 MB, 10 Spiele, Gravis-Joystick, HF-Modulator, NP1200 DM)? Tel. 04503/5375, ab 18 Uhr (Patrick)

Kontakte

Deutsche Elitengruppe sucht fähige Coder in der ganzen Welt. Auch andere Divisions. Call: 08631/12292 (Sven). Sven Dedek, Grünwaldstr. 6, 84453 Mühldorf

Atme tief durch und entspanne dich. Hast du nicht Lust, einem netten Menschen zu schreiben? Na, dann tu's doch! Nicole Roth, Enggasse 13, 53919 Weilerswist

Suche Hilfe bei BAT 2 und Drakkhen. Wer kann's? Tel. 0441/86909, rufe zurück

Anti-Wucher-Aktion: Amiga + C-64-PD ab 95 Pf. incl. Disk. Viele Serien vorhanden. Neueste Games + Anwender natürlich auch. Info-Disk gegen 2-DM-Briefmarke anfordern bei: Jeany Weissgerber, Postfach 1250, 01741 Dippoldiswalde

Suche junge Leute, mit denen ich PC-Spiele und -Programme austauschen kann. Ihr solltet etwa 11 bis 18 Jahre alt sein. Ich bin 11. Manuel Meurer, Wieckesweg 48, 45309 Dortmund. Tel. 0231/253500

Suche ständig Mailboxen im Raum Limburg - Gießen - Weizlar - Kassel - Frankfurt. Habe sehr viel Shareware + Demos. Tel. 06476/1991 Philipp, ab 20 Uhr

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserterenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift).

Goldfieber

Hoagie schickte Bernard den kleinen Brief, der nach Baltimore einlud. Bernard überreicht ihn Dwayne, der vor lauter Freude die Tür hinter sich offenläßt. Nichts liegt näher, als sich die Pistole zu

Hoagie gab Washington die Knallzigarre und zündete sie ihm an. Damit George nicht zahlos sterben muß, schenkte Hoagie dem Präsidenten das Klappergebiß. Hoagie ließ ein Feuer machen und schnappte sich Hancocks Decke, um den Kamin von oben abzudecken. Die drei Verfassungskünstler verließen kreischend die Villa. Durch das Fenster ging Hoagie nun hin-

Jetzt fehlte nur noch der Essig. Und weil Wein nach langer Zeit zu Essig wird, muß nun Laverne ran, um die Zeitkapsel an sich zu nehmen..

Das Tentakel (1984) – Der
Kapsel (1984) – Der
Küchen (1984) – Der
überreden (1984) – Der

[illegible]

Donnerbalken: Auch George Washington muß mal aufs Töpfchen

Feuer bitte: Höflichkeit erweicht die Väter der Verfassung



Klettermax:
Es ist noch kein
Meister vom
Himmel
gefallen



Hoagies Batterieproblem lösung

Hoagie hatte endlich alle Zutaten für seine Superbatterie zusammen und Red Edison baute aus Gold, Essig und Öl das wertvolle Stück. Skrupellos nahm sich Hoagie, was ihm zustand. Danach benutzte er die Seife mit dem Wassereimer und wusch mit der Bürste den Wagen vor dem Haus. Ben Franklin bekam von Hoagie



Ben Franklin spielt mit Drachen

gie den Labormantel und kreierte einen neuen Drachen. Draußen auf dem Feld half Hoagie dem Erfinder, indem er die Batterie in den Drechen steckte und den Drachen losließ, als Franklin das Zeichen gab. Nun mußte Hoagie nur noch den Stecker der Zeitmaschine in die Batterie stecken und warten, bis Laveme soweit war.

Schönheitswettbewerb?

Am vergangenen Donnerstagabend fand ein Schönheitswettbewerb statt, bei dem die Teilnehmerinnen um den Titel der schönsten Frau im Wettbewerb kämpften. Die Teilnehmerinnen waren: Laverne, Hoagie, Bernard, Ted, Karl Lagerfeld und die Gewinnerin war Laverne.



Angestaubt: Die Mumie birgt ein Geheimnis



Aufgetakelt: Wer ist die Schönste im Geisterhaus?

Schon wird die Jury Harold disqualifizieren, weil ihm plötzlich die feiste Mahlzeit aus dem Gesicht gefallen ist (künstlicher Mageninhalt).

Hoagie bekam von Bernard das Physikbuch und las es dem sprechenden Pferd vor, das sich daraufhin dermaßen langweilte, daß es prompt einschlief. Natürlich nahm es die dritten Zähne vorher aus dem Maul. Hoagie schickte Laverne die Spaghettis und das Gebiß.

Von Bernard wird Laverne außerdem die Gabel bekommen.

Wenn Bernard an Oozos Lachsack herankommen will, muß er zuerst mit Laverne Skapell die Luft aus dem verhaßten Witzbold fassen.

Bernards Lachsack, in dem Hoagies Gebiß und die Spaghettis sind, wird es Laverne gelingen, die Jury positiv zu beeinflussen. Sie wird die Gegenstände mit der Gabel fassen und dann die Spaghettis mit der Gabel fassen. Als nächstes hat die Jury im Nebenraum ein endgültiges Urteil anzuspinnen. Laverne und Ted werden natürlich gewinnen.

"Benütze Hamster mit Mikrowelle"

Die Mäuse der Mikrowelle sind ganz anders als die gewöhnlichen Mäuse. Sie sind intelligent, sie können lesen, schreiben, rechnen und sogar die Mikrowelle bedienen. Sie sind die besten Freunde der Mäuse.

Hoagie wußte, daß man die Katze mit der Maus anziehen könnte. Er benützte im zweiten Stock das vordere Bett und enthüllte eine quietschende Matratze. Denn vertauschte er die beiden Matratzen der beiden Betten und befestigte das hintere Bett. Nachdem es noch einmal quietschte, hastete er zur Maus und steckte sie ein.



Nichts für Greenpeace: Das Nagetier wird angewärmt

Die Mäuse der Mikrowelle sind ganz anders als die gewöhnlichen Mäuse. Sie sind intelligent, sie können lesen, schreiben, rechnen und sogar die Mikrowelle bedienen. Sie sind die besten Freunde der Mäuse.

Die Mäuse der Mikrowelle sind ganz anders als die gewöhnlichen Mäuse. Sie sind intelligent, sie können lesen, schreiben, rechnen und sogar die Mikrowelle bedienen. Sie sind die besten Freunde der Mäuse.

Bernard schickt Hoagie inzwischen die Staubsaugeranzeige. Sie wurde vom Rocker in die Vorschlags-Box bei den Gründungsvätern eingeworfen.

Die Mäuse der Mikrowelle sind ganz anders als die gewöhnlichen Mäuse. Sie sind intelligent, sie können lesen, schreiben, rechnen und sogar die Mikrowelle bedienen. Sie sind die besten Freunde der Mäuse.

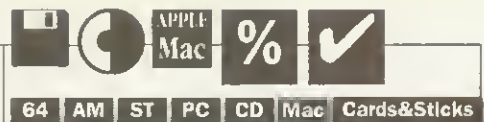


Killerclown: Bernhard wird wild



Karl Lagerfeld wird grün vor Neid: Laverne im neuen Designer-Fummel

EUROGAMES



Wichtig für jeden Spieler:

hier finden Sie - wie immer - einen kleinen Auszug *** unserer gesamten Spiele für Ihr System. FUNTASTIC liefert immer alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? **Anrufen!** Alle Neuheiten versenden wir mit **als 1. Versandhändler.** Sehr gerne auch an Sie - wenn Sie diese allerneuesten Spiele rechtzeitig bei uns vorbestellen!

Disketten für die Systeme: ▼
Preis in DM inkl. MWSt. AM-PC

Große UltraSound Card 300
Große GamePad 50
Große Joystick analog PRO 89
Thrustermap PS-Sockel 129

Mindest-Bestellwert 1 40
1869 - Der Reeder 74
20 Lost Treasures 1 (Infoco) 95
4 Crystals of Tazere 107
A-Train 3D 71
Abandoned Places 2 74
Access Denied 3D 104

Aces of Great War 37
Aces of Pacific PS & Data 1 89
Aces over Europe 94
AD&D Unltd Adv. Const.Kit 90
ADS Adv. Destroy Sim. 31
Adv. Willie Beamish 1 62
Adventure Coll. Starbyte 62
Allred Chicken 60
Air Bucks V 2 57
Air Force Commander A.F.C. 64
Airbus A320 Lufthansa 74
Airbus A320 USA Edition 87
Alien 3 83
Alone in Dark (Lowee GoG) 82
Alone in Space 45
Ambermoon (Amberstar 2) 82
Apocalypse 51
Ashes of (Fallen) Empire 78
AT&T Adv. Tact. AirComm 74
B-17 Flying Fortress PS 95
B. Aldrin Race Into Space 82
B.A.T. 2 82
Batocle Batler - toll 124
Battal: Kings of China 74
Battalion Returns 89
Battle Command 31
Battle Isle 93 74
Battlehawks 1942 PS 37
Battlelords 67
Bazooka Sue 89
Beneath a Steel Sky (LoT2) 67
Berlin 1948 East vs West 25
Best of Best Champ Karate 67
Beitrayal al Krondor (Rilw) 87
Blas 1 74
Blitzkrieg (Storm) 67
Blitzkrieg 2 60
Blue Force - Cop Jake Ryan 89
Body Blow 1 52
Bonk - B.C. Kid 50
Brutal Sports Football 67
Bubba'n Stix 67
Bud Rogers 2 (MC) 37
Buckdun 25
Burn Time 74
Caesar - SimulRome 60
Campaign 1 WW2 73
Cannon Fodder 72
Capitalist Pig (Hire & Fire) 89
Captive 2 - Liberation 67
Car & Driver Renn-Sim. 82
Carnier Strike WW South P. 87
Carniers at War 1 78
Celtic Legends 31
Challenge 5 Realms 109
Championsh. Manag. 93 FM 51
Chaos Engine 67
Chevalier de Labyrinth 83
Chuck Rock 2 Jfr. 51
Clash of Steel 94
Cobra Mission XXX 119
Cohort 2 47
Comanche Max Over. Copier 97
Combat Air Patrol CA P. 67
Conquered Kingdoms 82
Conquistador 74

Continuum 82
Contraption - The Mechanic 52
Cool Croc Twins 51
Cool World 37
Crazy Cars 3 51
Creepers 67
Crusoe for Corps 60
Curse of Enchantia 1 64
Cyber Empire (SSD) 92
D-Day 67
D/Generation 36
Daemongate - Dorovans Key 79
Dalek Attack 37
Dark Legions 71
Dark Seed 1 (H.R. Giger) 77
Dark Sun - Shattered Lands 92
Dark World 78
Darklands - Heroic Adventure 97
Darkmeir 83
Das Boot 36
Das schwarze Auge 1 78
Das schwarze Auge 2 84
Daeline 2021 82
Daughter of Serpents 74
Demons Winter 25
Der Patriizer 74
Die Siedler 83
Gates of Dawn - Fate 74
Gear Works Super Puzzle 68
Genesis 74
Genghis Khan 82
Global Gladiators 52
Gnome Alone (Mag Gard 2) 64
Goblins 2 Prince Bulfoon 57
Golf International (Ocean) 51
Greens Golf (D. Leadbetter) 82
Hand of St. James 71
Hannibal 74
Harpoon Sign. Edit. (Kpl.) 123
Hartier Assault AV-8B 64
Heart of China 82
Heart of Darkness 71
Hero Quest (Gold) 72
Heroes of 357th ES 75
Hexuma 2 - Dämmerung 89
High Commander Euro 39-45 104
Hired Guns 67
Hole in One Coll. 71
Hot Hatches - Burn Rubber 74
Hotel Manager Steigenberger 82
Humans 1 Data Race 45
Humans 2 Jurassic 60
Inca 1 - Die Abenteuer 83
Incredible Machine 77
Metal Mutant 50
Metamorphosis 67
Microscope Soccer 25
Midnight Sun SSL 83
Midwinter 2 40
Might & Magic 5 (DoX) 97
Moonbase Simul. 37
Moohead 50
Myra - The Legend 67
Napoleons 66
Narco Police 50
NasCar Challenge 89
Nation Lampoon Chessm. 107
NHL Icehockey 84
Nicky Boom 2 J&R 67
Nigel Mansell Wld. Champ 50
Nippon Sales Inc. 57
Odyssey - T.F.X. 78
Oil Imperium 25
Operation Stealth 35
Oscar 60
Out of this World 93
Overdrive 52
Overlord 93
Paladin 2 - Quest Contin. 37
Pandermonium 71
Panzer Gold Edition 67
Panzer Battles (SSG) 57
Paperboy 2 37
Penthouse Hot Numbers 37
Perfect General WW2 89
PGA Plus (Golf & Cours.) 64
Pinball Dreams 2 Fantasies 57
Pinball Dynamix (WIN) 69
Pracy on High Seas 74
Primates 1 40
Primates 2 Gold 99
Plan 9 Out Space 52
Pool (J.W.S. 2) AMCL 57
Populous 1 & Promlands 47
Populous 2 58
Ports of Call 58
Powermover 72
Prehistorik 2: Ret. Hungerd 62
Prime Mover BetaSim. 67
Prime of Persia 2 82
Privateer - Trade Commander 92
Prophecy (Mirage) 67
Prophecy of Shadow 67
Protostar - War of Frontier 82
Psychob 37
Push Over 51
Rags to Riches Wall St. Man. 82
Railroad Tycoon 82
Rampart 55
Reach for Skies 74
Reals - Wargame Adventure 64
Realms of Darkness 67
Rebel Racer 60
Red Baron WW1 FS 78
Return of the Phantom 84
Rev. Nebular 91
Rillway Leg. Saga (B&K) 103
Ringworld - Rev. of Patr. 77
Risky Woods 57
Robocop 3 51
Rocketeer 83
Rollerblade Racer 74
Rome - A.D. 92 Path to Pow. 82
Rookies 83
Rules of Engagement 2 89
S.A.S. Spec. Air Service 71
S.C. Out Shock Em Up Tank 87
S.U.B. vi Submarine 82
Scenario - Theater of War 62
Schutz Im Silbersee (K.May) 71
Sea Train 84
Sec. Monkey Island 2 CR 89
Secret Code Cypher 93
Secret Mission (Agent) 67
Sensible Soccer 1 92/93 51
Shadow of Camel (Loever) 97
Shadow Sorcerer 37
Shadowcaster 84
Shanghai 2 60
Sherl. Holmes 1 Lost Files 98
Siege - Die Burg 71
Silent Service 2 82
SimAnt 64
SimCity & Populous 57
Sink or Swim 52
Sleepwalker 51
Solitaire Journey 105 Games 82
Space Crusade 1 51

Metal Mutant 50
Metamorphosis 67
Microscope Soccer 25
Midnight Sun SSL 83
Midwinter 2 40
Might & Magic 5 (DoX) 97
Moonbase Simul. 37
Moohead 50
Myra - The Legend 67
Napoleons 66
Narco Police 50
NasCar Challenge 89
Nation Lampoon Chessm. 107
NHL Icehockey 84
Nicky Boom 2 J&R 67
Nigel Mansell Wld. Champ 50
Nippon Sales Inc. 57
Odyssey - T.F.X. 78
Oil Imperium 25
Operation Stealth 35
Oscar 60
Out of this World 93
Overdrive 52
Overlord 93
Paladin 2 - Quest Contin. 37
Pandermonium 71
Panzer Gold Edition 67
Panzer Battles (SSG) 57
Paperboy 2 37
Penthouse Hot Numbers 37
Perfect General WW2 89
PGA Plus (Golf & Cours.) 64
Pinball Dreams 2 Fantasies 57
Pinball Dynamix (WIN) 69
Pracy on High Seas 74
Primates 1 40
Primates 2 Gold 99
Plan 9 Out Space 52
Pool (J.W.S. 2) AMCL 57
Populous 1 & Promlands 47
Populous 2 58
Ports of Call 58
Powermover 72
Prehistorik 2: Ret. Hungerd 62
Prime Mover BetaSim. 67
Prime of Persia 2 82
Privateer - Trade Commander 92
Prophecy (Mirage) 67
Prophecy of Shadow 67
Protostar - War of Frontier 82
Psychob 37
Push Over 51
Rags to Riches Wall St. Man. 82
Railroad Tycoon 82
Rampart 55
Reach for Skies 74
Reals - Wargame Adventure 64
Realms of Darkness 67
Rebel Racer 60
Red Baron WW1 FS 78
Return of the Phantom 84
Rev. Nebular 91
Rillway Leg. Saga (B&K) 103
Ringworld - Rev. of Patr. 77
Risky Woods 57
Robocop 3 51
Rocketeer 83
Rollerblade Racer 74
Rome - A.D. 92 Path to Pow. 82
Rookies 83
Rules of Engagement 2 89
S.A.S. Spec. Air Service 71
S.C. Out Shock Em Up Tank 87
S.U.B. vi Submarine 82
Scenario - Theater of War 62
Schutz Im Silbersee (K.May) 71
Sea Train 84
Sec. Monkey Island 2 CR 89
Secret Code Cypher 93
Secret Mission (Agent) 67
Sensible Soccer 1 92/93 51
Shadow of Camel (Loever) 97
Shadow Sorcerer 37
Shadowcaster 84
Shanghai 2 60
Sherl. Holmes 1 Lost Files 98
Siege - Die Burg 71
Silent Service 2 82
SimAnt 64
SimCity & Populous 57
Sink or Swim 52
Sleepwalker 51
Solitaire Journey 105 Games 82
Space Crusade 1 51

Continuum 82
Contraption - The Mechanic 52
Cool Croc Twins 51
Cool World 37
Crazy Cars 3 51
Creepers 67
Crusoe for Corps 60
Curse of Enchantia 1 64
Cyber Empire (SSD) 92
D-Day 67
D/Generation 36
Daemongate - Dorovans Key 79
Dalek Attack 37
Dark Legions 71
Dark Seed 1 (H.R. Giger) 77
Dark Sun - Shattered Lands 92
Dark World 78
Darklands - Heroic Adventure 97
Darkmeir 83
Das Boot 36
Das schwarze Auge 1 78
Das schwarze Auge 2 84
Daeline 2021 82
Daughter of Serpents 74
Demons Winter 25
Der Patriizer 74
Die Siedler 83
Gates of Dawn - Fate 74
Gear Works Super Puzzle 68
Genesis 74
Genghis Khan 82
Global Gladiators 52
Gnome Alone (Mag Gard 2) 64
Goblins 2 Prince Bulfoon 57
Golf International (Ocean) 51
Greens Golf (D. Leadbetter) 82
Hand of St. James 71
Hannibal 74
Harpoon Sign. Edit. (Kpl.) 123
Hartier Assault AV-8B 64
Heart of China 82
Heart of Darkness 71
Hero Quest (Gold) 72
Heroes of 357th ES 75
Hexuma 2 - Dämmerung 89
High Commander Euro 39-45 104
Hired Guns 67
Hole in One Coll. 71
Hot Hatches - Burn Rubber 74
Hotel Manager Steigenberger 82
Humans 1 Data Race 45
Humans 2 Jurassic 60
Inca 1 - Die Abenteuer 83
Incredible Machine 77
Metal Mutant 50
Metamorphosis 67
Microscope Soccer 25
Midnight Sun SSL 83
Midwinter 2 40
Might & Magic 5 (DoX) 97
Moonbase Simul. 37
Moohead 50
Myra - The Legend 67
Napoleons 66
Narco Police 50
NasCar Challenge 89
Nation Lampoon Chessm. 107
NHL Icehockey 84
Nicky Boom 2 J&R 67
Nigel Mansell Wld. Champ 50
Nippon Sales Inc. 57
Odyssey - T.F.X. 78
Oil Imperium 25
Operation Stealth 35
Oscar 60
Out of this World 93
Overdrive 52
Overlord 93
Paladin 2 - Quest Contin. 37
Pandermonium 71
Panzer Gold Edition 67
Panzer Battles (SSG) 57
Paperboy 2 37
Penthouse Hot Numbers 37
Perfect General WW2 89
PGA Plus (Golf & Cours.) 64
Pinball Dreams 2 Fantasies 57
Pinball Dynamix (WIN) 69
Pracy on High Seas 74
Primates 1 40
Primates 2 Gold 99
Plan 9 Out Space 52
Pool (J.W.S. 2) AMCL 57
Populous 1 & Promlands 47
Populous 2 58
Ports of Call 58
Powermover 72
Prehistorik 2: Ret. Hungerd 62
Prime Mover BetaSim. 67
Prime of Persia 2 82
Privateer - Trade Commander 92
Prophecy (Mirage) 67
Prophecy of Shadow 67
Protostar - War of Frontier 82
Psychob 37
Push Over 51
Rags to Riches Wall St. Man. 82
Railroad Tycoon 82
Rampart 55
Reach for Skies 74
Reals - Wargame Adventure 64
Realms of Darkness 67
Rebel Racer 60
Red Baron WW1 FS 78
Return of the Phantom 84
Rev. Nebular 91
Rillway Leg. Saga (B&K) 103
Ringworld - Rev. of Patr. 77
Risky Woods 57
Robocop 3 51
Rocketeer 83
Rollerblade Racer 74
Rome - A.D. 92 Path to Pow. 82
Rookies 83
Rules of Engagement 2 89
S.A.S. Spec. Air Service 71
S.C. Out Shock Em Up Tank 87
S.U.B. vi Submarine 82
Scenario - Theater of War 62
Schutz Im Silbersee (K.May) 71
Sea Train 84
Sec. Monkey Island 2 CR 89
Secret Code Cypher 93
Secret Mission (Agent) 67
Sensible Soccer 1 92/93 51
Shadow of Camel (Loever) 97
Shadow Sorcerer 37
Shadowcaster 84
Shanghai 2 60
Sherl. Holmes 1 Lost Files 98
Siege - Die Burg 71
Silent Service 2 82
SimAnt 64
SimCity & Populous 57
Sink or Swim 52
Sleepwalker 51
Solitaire Journey 105 Games 82
Space Crusade 1 51

% Pay Mini & Play Top ! ✓

Bundesliga Manag. v 2.0 69
Civilization 76
Eishockey Manager 89
Flashback 62
FM3 Football Manager 3 69
Gunship 2000 83
Grand Prix Formula 1 81
History Line 14-18 WW1 83
Indiana Jones 4 Fate 83
Lemmings 2 Tribes 62

Dinosaur Adventure 92
Diplomacy 50
Discovery - St. of Columbus 37
Doc Malone 67
DogBatDog World 86
Dogfight FS Aerial W 69
Dominion 60
Double Dragon 3 55
Dragon Strike 25
Dragons Lair 3 - Curse Mord 71
DragonSphere 97
Dream Team HMS Battleship 74
Dream Team Compilation 53
Dnli RPG 78
Dune 2 (Battle Arrakis) 52
Dungeon Master 43
Dynamabier/Bomber Man 55
Eco Quest 2 Rainforest 74
Elizabeth 1 74
Elite 2 - High Frontier 91
Elite Plus (Gold) 69
Elvira 2 - Jaws 64
Empire DeLuxe (New World) 84
Entity 67
Epic 3D 57
Erben des Throns 74
Eric the Unready 37
Eye of Beholder 1 37
Eye of Beholder 3 - Assault 89
F-14/18 CombatSimul. 74
F-19 Stealth Fight. (ASOUL) 45
F. Pharkas Front Pharmacis 89
F.A. Premier League Footb. 83
FIS 2 Strike Eagle 37
FIS Strike Eagle 3 82
FIS Combat Pilot 37
FIS Stealth Fight 37
Falcon F16 v3 0 Mk II+ 95
Fatal Strokes 74
Fields of Glory 89
Fighting for Rome 82
Fire & Ice 51
Flames of Freedom 43
Flashblaster 86
Flies - Attack on Earth 74
FS 5 Flight Simulator 129
Funsoli Inc 67
Future Wars 1 37
G. Taylors Soccer Ch. FM 57
Games Bapana 92 57
Inferno - Epic 2 74
Inindo - Way of Ninja 98
Innocent - Until Caught 78
Istar 2 Messengers Doom 60
J. White Whirlie Snooker 57
Jonathan 89
Kaiser 103
KGB Secret Int. Agent 37
Kick Off 3 - Goal! 55
Kings of Adventure 74
Kings Quest 5 56
Kings Quest 6 87
Knightmare 37
Knights of Sky 82
Koonan Conspiracy 82
Kyrodia 2 Aspects Zanthia 83
Lands of Lore - Tho Chans 71
Leather Goddesses 2 52
Legacy (Haunted) 89
Legacy of Necromancer 74
Legend D&D 3D 36
Liberty or Death 84
Line in Sand (SSD) 57
Links 386 Pro (Golf) 95
Loonheart 52
Lull Devil - Mad Mo 71
Loom 37
Lost Admiral 89
Lost General 98
Lost Vikings 57
Lothar Mathaus Fußball 67
Lotus Sport Fin Chail 51
Lunar Rescue (Odyssey) 93
Lure of Temptress 1 52
M - Monsoon Kidn (SSD) 98
M. Jordan Flight Basketball 97
M.U.D.S. Mud Sports 25
M1 Tank Platoon 40
Mad TV 2 74
Maelstrom Adventure 95
Magic Pockets 37
Management Soccer 74
Marchest Utd. Pr. Lig. Champs 89
Maniac Mansion 1 43
Maniac Mansion 2 - Teneale 97
Mr. Donalds Land 51
Medieval Warriors 37
Mega Fortress B52 Old Dog 52
MegaTraveller 2 Ancients 77
Metal & Lace - RoboBabes 74

Metal Mutant 50
Metamorphosis 67
Microscope Soccer 25
Midnight Sun SSL 83
Midwinter 2 40
Might & Magic 5 (DoX) 97
Moonbase Simul. 37
Moohead 50
Myra - The Legend 67
Napoleons 66
Narco Police 50
NasCar Challenge 89
Nation Lampoon Chessm. 107
NHL Icehockey 84
Nicky Boom 2 J&R 67
Nigel Mansell Wld. Champ 50
Nippon Sales Inc. 57
Odyssey - T.F.X. 78
Oil Imperium 25
Operation Stealth 35
Oscar 60
Out of this World 93
Overdrive 52
Overlord 93
Paladin 2 - Quest Contin. 37
Pandermonium 71
Panzer Gold Edition 67
Panzer Battles (SSG) 57
Paperboy 2 37
Penthouse Hot Numbers 37
Perfect General WW2 89
PGA Plus (Golf & Cours.) 64
Pinball Dreams 2 Fantasies 57
Pinball Dynamix (WIN) 69
Pracy on High Seas 74
Primates 1 40
Primates 2 Gold 99
Plan 9 Out Space 52
Pool (J.W.S. 2) AMCL 57
Populous 1 & Promlands 47
Populous 2 58
Ports of Call 58
Powermover 72
Prehistorik 2: Ret. Hungerd 62
Prime Mover BetaSim. 67
Prime of Persia 2 82
Privateer - Trade Commander 92
Prophecy (Mirage) 67
Prophecy of Shadow 67
Protostar - War of Frontier 82
Psychob 37
Push Over 51
Rags to Riches Wall St. Man. 82
Railroad Tycoon 82
Rampart 55
Reach for Skies 74
Reals - Wargame Adventure 64
Realms of Darkness 67
Rebel Racer 60
Red Baron WW1 FS 78
Return of the Phantom 84
Rev. Nebular 91
Rillway Leg. Saga (B&K) 103
Ringworld - Rev. of Patr. 77
Risky Woods 57
Robocop 3 51
Rocketeer 83
Rollerblade Racer 74
Rome - A.D. 92 Path to Pow. 82
Rookies 83
Rules of Engagement 2 89
S.A.S. Spec. Air Service 71
S.C. Out Shock Em Up Tank 87
S.U.B. vi Submarine 82
Scenario - Theater of War 62
Schutz Im Silbersee (K.May) 71
Sea Train 84
Sec. Monkey Island 2 CR 89
Secret Code Cypher 93
Secret Mission (Agent) 67
Sensible Soccer 1 92/93 51
Shadow of Camel (Loever) 97
Shadow Sorcerer 37
Shadowcaster 84
Shanghai 2 60
Sherl. Holmes 1 Lost Files 98
Siege - Die Burg 71
Silent Service 2 82
SimAnt 64
SimCity & Populous 57
Sink or Swim 52
Sleepwalker 51
Solitaire Journey 105 Games 82
Space Crusade 1 51

... aber immer mit den 7 BonusPunkten :
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kundenkonto um jeweils 1 FuntasticTruePunkt !
Bei Erreichen 7 + Punkten gibt es für Sie Freispiele als True-Prämien.

Space Hulk - Warhammer 89
Space Quest 5 89
Space Shuttle Simulator 57
Spaceward Ho! (WDN) 89
Special Forces Airborne 82
Spectre 3D Tank 98
Spellcasting 301 Spring B. 60
Spelljammer AD&D 83
Sport Games Hits 60
Sports Collect. Starbyte 62
St. Thomas 74
Star Lord 94
Star Trek 5 25th Ann. 86
Star Trek 6 Next Gen. 1 93
Stonekeep 107
Strategy Coll. Starbyte 67
Streetfighter 2 60
Strike Commander (4MB) 112
Strike Fleet 57
Stronghold AD&D (SSD) 84
Suini Island Crean. (Disney) 89
Sukija 89
Summoning (AD&D) 37
Super Gaudion 51
Super Space Invaders 29
Super Sports Chail 10 Sp 67
Super Tennis 62
Superfighter Compilation 51
SuperSoccer Starbyte 62
Surf Ninjas 60
Suzerian 78
Sword of Honour 51
Syndicate 67
Tarot - The Cards (WIN) 107
Taskforce 1942 Navy 89
Team Yank 2 Pacific Isld. 64
Tearaway Thomas 67
Terminator 2029 A.D. 99
Terror of the Deep 82
The Blue & The Gray 67
Thunder Burner 51
TinyWeeks 67
Whales Voyage 67
When Two Worlds War 57
Wilson Pro Staff Golf 66
Wing Commander 1 39
Wing Commander 2 DeLuxe 104
Wizardry 7 Crusaders 89
Wizardry Trilogy: 1&2&3 87
Worlds of Leg. - Son of Emp. 51
WWF Wrestle 2 EuroRam 51
X-Wings 2 - TIE Fighter FS 97
Xenobots 97
Xenomorph 25
Yo Joe! 60
Zak McKracken 31
Zork 1 - The Ninja Ant 37
Zork 6 - Return to Zork 95

*** CD PC ***
7th Guest (Extraktasse 1) 124
Aegis - Guardian of Fleet 124
B17 & Silent Service 2 89
Beyond the Wall of Stars 77
Blue Force - Cop Jake Ryan 89
Dead Zone Sci-Fi RPG 124
Eye of Beholder 3 78
FS ATP + Sceneries East & West 149
Giga Games 1.000 of Games 69
History Line WW1 66
Jutland Ships & Men 119
Maniac Mansion 2 - Teneale 87
Ocean Below 89
Secret Weapon of the LW, kpl 114
Sherlock Holmes 3 97
Who Killed Sam Ruppert Adv. 78
Adults only:
Adventure Seymour Bull XXX 117
Deep Throat XXX 117
Terror of the Deep 82
The Blue & The Gray 67
Thunder Burner 51
TinyWeeks 67

100% PURE FUN!
Dazu jede Menge starke % NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern! Diese 1.- lohnt sich!

Tom Landry Footb. DeLuxe 69
Tornado (CombiFlo2) 74
Traders 52
TransArcadia 60
Traps & Treasures 62
Treasures Savage Frontier 37
Tristan Pinball - Super 1 64
Trolls 52
Turrican 3 67
Two Towers LoR2 82
Ugh 60
Ultima 6 52
Ultima 7, Teil 2 Serp. Isle Jdts. 104
Ultima Trilogy 1, U1, 2, 3 60
Ultima Trilogy 2, U4, 5, 6 97
Ultima: The Underworld 1 97
Ultima: The Underworld 2 97
Uncharted Waters 109
Universal Monsters 51
Unidun 2 71
V.I.R. Victory 2 (Russia) 89
V.I.R. Victory 3 (1944 Mark G.) 89
Valhalla 67
Veil of Darkness 74
Vision - 5 Dimers. Utop 74
Volleyball Simulator 25
W. Greizky 3 Icehockey 84
Wacky Funsters 60
Walker 62
War in Gulf T-Y 3 62
Warlords 1 57
Warlords 2 (SSG) 87
Warriors of Darkness 67
Warworks - Elvira continues 64
Waynes World 82
Ween - The Prophecy 57

*** Disk MAC: ***
20 Lost Treasures of Inlocom 95
AD&D Unltd. Advent. Const. Set 89
Indiana Jones 4 Adventure 82
Lemmings 2 82
PGA Tour Golf 86
Railroad Tycoon Strategie 95
Secret Monkey Island 2 Adv 82
SimAnt - survive as an Ameise 1 64
Spectre Supreme Action 95
V.I.R. Victory 3 - 1944 112
11 Lost Treasures of Inlocom 103
7th Guest 124
Hell Cab 156
Ultima: The Underworld 1 97
Ultima: The Underworld 2 97
Iron Helix 136
Journeyman Project 149
Magic Death 87
Sherlock Holmes 3 119
SpaceShip Warlock 144
Glamour Girls XXX (forAdults) 92
Virtual Valene XXX (forAdults) 144

+ alle Sound-Karten & Sticks
+ alle CD-ROM-Games
+ alle Macintosh-Games
+ alle C64er-Games
+ alle Atari ST-Games

Wir freuen uns auf Ihre Bestellungen!
Vielen Dank :-)

FUNTASTIC ComputerWare

1. Vollständige Auswahl aus Europa & USA
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service
Wir sind da: Mo - Fr 10-12:30, 14-17, Fr. bis 15:00,
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.
Wir beliefern Sie, so schnell es geht:
immer per Post und per Nachnahme (+ DM 11,-).
Servus Austria, Gruetz Schweiz, Ciao Italia!
Wir versenden täglich aus ins Ausland:
(immer abzüglich 15% dts.St., + NN-Versandk.
oder per Post-Baranweisung, + nur 16,- Versandk.).
Viele Versender berechnen die 15% dts. Steuer -
wir nicht! Rechnen Sie doch mal nach!

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (kein Ladenverk.)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.
Fachhändler seit 1985.



FUNTASTIC hat immer alle neuen Games,
die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und
prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.
Einige Games in dieser Anzeige sind für die
nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren!
Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!
Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert
genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste
(bitte geben Sie Ihr System an):
Für den Amiga / für den PC / für APPLE Mac.
Noch lieferbare, bzw. neue 64er & ST-Games telefonisch nachfragen.
*** Nur mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel 1
Garantert! Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert!
Athere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14.9.93
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teillieferung immer vorbehalten.

Die Tentakel wollen die Welt beherrschen. Also muß Bernavernie (Bernard + Laverne + Hoagie) die Tür zu Dwaynes Zimmer öffnen. Danach sollte es von der Schrumpfpistole getroffen werden, damit es in Dwaynes Zimmer durch das Mauselloch laufen kann. Im Zimmer des grünen Tentakel wartet Bernavernie, bis es wieder groß ist, um die Bowlingkugel mitnehmen zu können. Nun läuft es schnell in das Labor im Keller und beseitigt die zehn Tentakeln mit der



Voll aufs Auge: Der Ingenieur hat's schwer

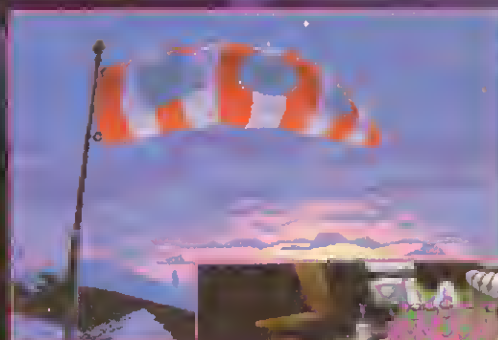


Gummizelle: Die ganze Familie ist verblödet

It's Showtime

Die Tentakel wollen die Welt beherrschen. Also muß Bernavernie (Bernard + Laverne + Hoagie) die Tür zu Dwaynes Zimmer öffnen. Danach sollte es von der Schrumpfpistole getroffen werden, damit es in

Dwaynes Zimmer durch das Mauselloch laufen kann. Im Zimmer des grünen Tentakel wartet Bernavernie, bis es wieder groß ist, um die Bowlingkugel mitnehmen zu können. Nun läuft es schnell in das Labor im Keller und beseitigt die zehn Tentakeln mit der



Sieg auf der ganzen Linie: Die Trophäe flattert im Wind



Bedenklich: Das Röntgenbild bringt es an den Tag

Alle Neune: Die Tentakelbrut wird abgeräumt



Gedränge: Im gemeinsamen Pullover kommt man sich endlich näher

Bowlingkugel. Beim ersten Gespräch mit dem lilanen Tentakel und den richtigen Sätzen, zerschießt sich der Bösewicht selbst ins Kleinformat.

Durch ein Röntgenbild ergibt sich schnell, daß der Mutant Bernavernie doch nicht so stark mutiert ist, wie angenommen.

Nun ist alles noch mal gut gegangen, die Welt ist gerettet, keine Hamster sind zu Schaden gekommen und keine Giftmaschinen werden mehr angeschaltet. Ihr habt gerade *Day of the Tentacle* gelöst.. Herzlichen Glückwunsch!

rm/kn

DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK!

Wieder im Einsatz gegen S.T.Ö.R.
Willst Du ein starkes Adventure-Computerspiel gewinnen?



S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, schlägt wieder zu. Diesmal bedroht sie die Kommunikation der Stiftung Umwelt 2000 – und der Ausfall hätte katastrophale Folgen. Doch DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK und geht in Aktion. Installiert Satellitenanlagen, stellt Verbindungen her und schmuggelt sich in die Organisation ein. Wer wird siegen? Du kannst die Entscheidung bringen: Sei das TELEKOMMANDO! Hol Dir ein starkes Computerspiel bei der großen Verlosung von Telekom!

COUPON

Diesen Coupon müßt Ihr ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an:
Infoservice Telekom,
Postfach 50 12 12,
22712 Hamburg.
Einsendeschluß ist der 03.12.1993.
Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung von 10 000 Computerspielen teil.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

☐

Ja, ich will DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK gewinnen!

☐

Und Infos über meine Verbindung in die Zukunft mit Telekom will ich auch!

Mein Name _____

meine Anschrift _____

TQ 6541

und mein Alter _____

Für ☐ Amiga ☐ DOS



Telekom

Die Wachablösung

In der Pressemitteilung von Commodore wird das Amiga CD32 als "mattschwarz und kaum so groß wie ein DIN A4 Blatt" beschrieben. Mit einem Blatt hat der plumpe Apparat aber soviel Ähnlichkeit wie eine CD mit einem Grammophon und das "Mattschwarz" entpuppt sich als konventionelles Dunkelgrau.

War der erfolglose Stiefvater CDTV zumindest visuell attraktiv, löst das CD32 nur leichtes Kopfschütteln aus — das zweitklassige Plastik und die instabilen Schalter erinnern an Küchengeräte aus den siebziger Jahren und die wackelige CD-Abdeckung kann akustisch mit einer Kompanie Klapperschlangen mithalten. Andererseits sollte man nicht zu viel Wert auf Äußerlichkeiten legen — Ästheten können

Schief, aber
kontaktfreudig
— das CD32
sucht
Anschluß



Kinderschokolade
und CD32 — mehr
braucht man nicht
zum Glückhsein

68020-Prozessor,
AGA-Chipsatz und ein
Double-Speed-CD-
ROM für 700 Mark



das CD32 ja im Schrank verstecken oder die Großmutter mit dem Stricken eines gemusterten Wollüberzugs beauftragen — was zählt ist Leistung: Ein Motorola-68020-Prozessor tickt mit 14 MHz und freut

Monitor spielen zu können, braucht man eigentlich keine 700 Mark teure CD-Konsole. Immerhin gibt es zum Verkaufsstart 15 Silberlinge für das CD32 und bis Weihnachten sollen laut Commodore

Mit dem Amiga CD32 will Commodore im lukrativen Videospielmarkt Fuß fassen, die Multimedia-Welt erobern und wieder schwarze Zahlen schreiben

sich auf Daten, die ihm das CD-Laufwerk mit maximal 300 KB in der Sekunde zuführt. Außer dem schnellen CD-ROM-Implantat sucht man gravierende Unterschiede zum bekannten Amiga 1200 vergeblich; die Hauptplatine samt AGA-Chipsatz gleicht dem Computer-Bruder wie eine Flipperkugel der anderen.

Apropos Flipperkugel: 21st Centuries Pinball Fantasies hatte die Ehre, als einziges Programm in dem CD32-Paket enthalten zu sein. Ein gutes Spiel mit ordentlichem CD-Sound, aber um Flipper am Fernseher oder

"über hundert" Programme auf Käufer warten — Spiele, Lernprogramme, Karaoke-Shows und Nachschlagewerke. Falls sich die mutige Prophezeiung nicht bewahrheitet, schluckt

Lohnt es sich?

Die technischen Daten, wie 256 000 Farben gleichzeitig, 68020-Prozessor und Vierkanal-Stereosound können sich sehen lassen und sind im theoretischen Vergleich zum Beispiel dem Sega Mega-CD und der TurboDuo-Konsole (nicht offiziell in Deutschland erhältlich) überlegen. Allerdings ist die Zukunft des CD32 ebenso wenig vertrauenswürdig wie das Billigplastikgehäuse. Commodores CDTV ist gescheitert, Philips CD-I ist gescheitert und das Sega CD ist vom internationalen Durchbruch noch Lichtjahre entfernt — warum sollte es das CD32 schaffen? Trotz schneller CD-Technik und Anschluß für einen VR-Handschuh wirkt es wie ein Relikt aus der VC20-Ära. Selbst hartgesottene Commodore-Sympathisanten sollten abwarten, das CD32 könnte schneller vom Markt verschwinden als eine durchschnittliche CD-Umdrehung andauert. Einige Softwarehäuser (zum Beispiel Ocean) haben bereits Programme für das CD32 angekündigt — Umsetzungen sind aufgrund der Verwandschaft zum 1200er auch nicht besonders problematisch, aber die große Resonanz in der Industrie bleibt aus. Erst wenn sich das CD32 gut verkauft, rollt die Software-Wellen. Aber wird sich das CD32 gut verkaufen? Zumindest der Preis ist fair: 699 Mark für eine Double-Speed-CD-RDM-Konsole ist günstig.

das CD32 alternativ auch Audio-CDs und Restbestände an CDTV-Disks — das Betriebssystem AmigaDOS 3.0 sorgt für Kompatibilität.

Aber nicht nur CDs, sondern auch Hardware-Erweiterungen werden geschluckt: Ein MPEG-Modul für Full-Motion-Video ist geplant. Die MPEG-Kompressionstechnik erlaubt zirka 74 Minuten Film auf einer CD und könnte zu einem Standard für CD-Video avancieren

Amiga CD32

System	
Prozessor	Motorola 68020, 32 Bit
Taktfrequenz	14 MHz
Speicher	2 MB RAM
Betriebssystem	AmigaDOS 3.0
Sound	Vierkanal-Stereo, 16 Bit
Grafik	
Max. Auflösung	800 x 600 Pkte.
Max. Farben gleichzeitig	256 000 X (aus 16,8 Mio.)
Anschlüsse	
Video	S-Video Composite HF-Modulator
Joystick/Maus	2 Anschlüsse
Sonstige	Tastatur, Datenhandschuh(?) Video/MPEG-Modul
Preis	Zirka 700 DM

— hinter MPEG stehen neben Commodore auch Philips, Sony, JVC, Matsushita (3DO) und Paramount. Aber Commodores Techniker denken noch viel, viel weiter: Der sogenannte "Hochgeschwindigkeits-Aux-Anschluß" wünscht sich nichts sehnlicher als die Verbindung mit einem "Datenhandschuh für virtuelle Realität". Doch bis dahin muß sich der CD32-Benutzer mit einem Joypad begnügen, das besonders Rodeoreitern gefallen wird: Die Form erinnert an Rinderhörner. Weitere Joysticks, Mäuse und sogar eine Tastatur lassen sich ebenso anstecken.

Vielfalt auch bei den Video-Verbindungen, außer einem RGB-Signal wird fast alles geboten: HF-Antennenanschluß, ein Composite-Video-Signal und S-Video für moderne Fernseher.

js

Erkenne die HUK!



Für **MICH.** Für **DICH.** Für **ALLE.**

HUK

*Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude*
NEU:
*BAUSPAREN
HUK-VISA-Card*

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber

es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der

ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vor-

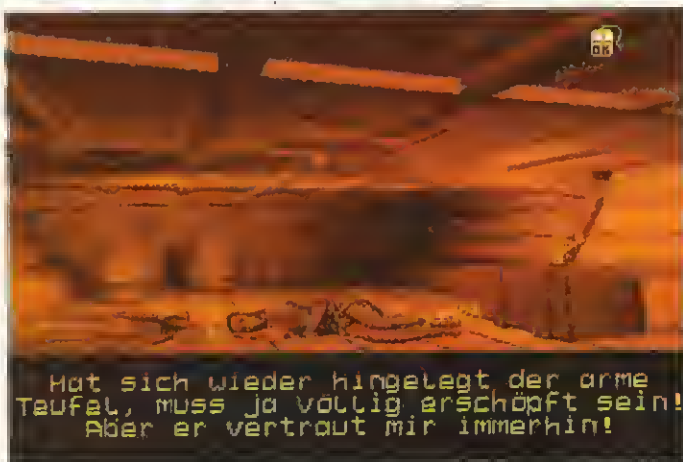
teile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in
jedem örtlichen Telefonbuch.

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen

Telefon (09561) 96-0 · Bahnhofplatz · 96444 Coburg

Uhrig



Der Grafikmodus Nummer Eins von Drei: Die Bilder schalten nicht nur um, sondern werden niedrigauflösend gescrollt

Lost in Time

Muriel Tramis, Stardesignerin bei Coktel Vision, blickt bereits auf eine erfolgreiche Spielvergangenheit zurück. Nach allerersten Versuchen im Erotikmilieu der Spielewelt, man erinnere sich an die legendären Triebepisoden *Emanuelle* und *Geisha*, warf sich die Französin auf drei geschäftige Zwerge. Mit drei *Goblins*-Teilen gelang ihr inzwischen der Aufstieg in die Oberklasse der Programmierer. Auffällig ist, daß Muriel seit Beginn ihrer Karriere in der Videoverarbeitung involviert ist. Bereits in *Ween* durfte das Konzept des IAM (Interaktiv Adventure Movie) in Ansätzen von uns bestaunt werden. So blinzelten neben smarten

kann man sich nicht, wie in *Alone in the Dark*, richtig frei im Raum bewegen, aber je nach Aufenthaltsort werden

Mit vereinten Kräften wurde *Lost in Time* zu einem rund herum geglückten Spiel: Intels Indeo-Technologie sorgt für hochwertige Cutszenen, die Programmierer liefern eine komplexe 3D-Umgebung und Muriel Tramis legt eine ihrer besten Spieldesigns vor.

Auch das größte Problem aller Filmanimationen wurde geschickt gelöst, unscharfe Gegenstände oder Rätsel wurden kurzerhand auf Comicniveau gebracht. Technisch läßt die nette Mixtur aus vorgetauschter 3D-Umgebung und Echtzeitvideo *Lost in Time* in einem angenehmen Licht erstrahlen.



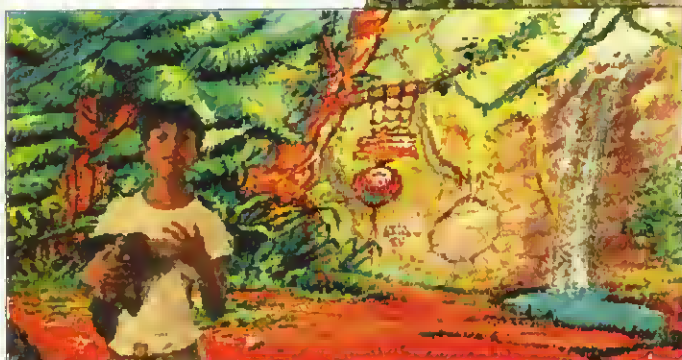
Auch die Story kann sich sehen lassen: Die wirre Raum-Zeit-Geschichte, durchsetzt mit einer ordentlichen Portion französischen Charmes, findet Anklang. Die verschiedenen Zeitzonen bringen dabei die notwendige Abwechslung ins Spiel. Mein Einsergesicht bleibt nur wegen der manchmal etwas skurrilen Rätsel im Wertungsregal, ansonsten kann man *Lost in Time* getrost weiterempfehlen. CD-ROM gewappnete Tramis-Fans sollten auf jeden Fall die CD-Version abwarten. – Sound und toni: en- weise Extragrafik geben dem aufgepeppten Silberling zusätzlichen Anschlag.

ein Rendezvous freut, sollte die Nerven stärken. Erstens trifft man die Pilotin jeden Abend auf einem anderen Kontinent und zweitens wurde Dora auf ihren Zeitreisen übel mitgespielt, die Dame ist entsprechend geladen. Als sie

ein Ortswechsel-Icon, das einem mühevollen Wege erspart. Aktiviert man den Teleporter, wird der Aufenthaltsort aus der Vogelperspektive geboten, die schon abgegrasteten Orte können so direkt ausgewählt werden. cd



Grafikmodus Nummer Zwei: Digipracht und Animation



Grafikmodus Nummer Drei: Die Comicsequenzen am Spielende stammen aus der Feder des französischen Zeichners Segur

Comiczeichnungen reinrassige Videobilder. Coktels letzter Streich, *Lost in Time*, darf sich als konsequente Weiterentwicklung von *Ween* verstehen. Außer Animationen erwartet den Spieler jetzt eine überarbeitete 3D-Umgebung. Zwar

Drehungen nicht mehr umgeschaltet, sondern gescrollt.

Die attraktive Hauptheldin muß in direkter Linie von Supermann abstammen, jedenfalls ist sie mit Schönheit, Unabhängigkeit und Intelligenz gesegnet. Wer sich jetzt auf

eines Morgens mit schwerem Kopf erwacht, findet sie sich auf einem schaukelnden Seelenverkäufer wieder. Ohne auch nur die leiseste Ahnung zu haben, wird Dora als Raum-Zeit-Agentin eingesetzt. Grund allen Übels ist das radioaktive Element Americium 1492, das ein korrupter Wissenschaftler durch die Zeit geschleust hat. Für Euch heißt dies allerlei Verwirrung und eine Menge bereitgestellter Rätsel.

In Coktels Icon-Leiste bleibt alles beim alten: Speicheroptionen, Hilfejoker, Notizblock und Inventar finden sich an den bekannten Stellen. Neu ist

Genre: Adventure

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS

68%

Grafik: 70%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KB, 9 (16) MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: CD-Rom, Amiga

Hier sehen Sie, warum die SOUND GALAXY NX PRO 16 *der überlegene Sound-Sieger ist!*



See us at

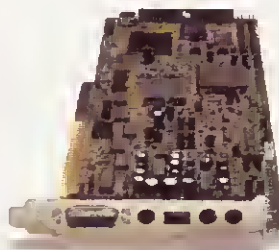
intermedia
europe
Stand 4206, Hall 4

**SOUND
GALAXY™**

AZTECH

Germany Office: **AZTECH SYSTEMS GmbH** World Trade Center, Birkenstrasse 15, 28195 Bremen, Federal Republic of Germany.
Tel: (0421) 169-0843, Fax: (0421) 169-0845, Tlx: 245610 AZTECH-D
Authorised Distributor: **KM Computer und Kommunikation Handels GmbH** Kirchheimerstr 48, 73249 Wernau,
Tel: 07153/31095-98, Fax: 07153/38286

All trade names & marks are registered trademarks of respective company. Specifications subject to change without prior notice.



DIE EINZIGE SOUND-KARTE, DIE 5 SOUND-STANDARDS UNTERSTÜTZT

Selbstverständlich kompatibel mit den bekanntesten Sound-Standards wie AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source, unterstützt diese Sound-Karte in echter CD-Stereo-Qualität auch **Microsoft Windows Sound System**. Damit öffnet sich Ihnen die größte Bibliothek an Software-Titeln unter DOS und Windows.



GROSSE AUSWAHL AN AT-BUS-SCHNITTSTELLEN

Die AT-BUS-CD-ROM-Schnittstellen steuern entweder Mitsumi- oder Panasonic-CD-ROM-Laufwerke an. Wenn darüber hinaus ein SG-Adapter an die Mitsumi-AT-BUS-Schnittstelle angeschlossen wird, steuert sie auch das SONY-AT-BUS-CD-ROM-Laufwerk an. Zu guter Letzt haben Sie die Upgrade-Möglichkeit, nicht nur um ein großes Angebot von SCSI-CD-ROM-Laufwerken anzusteuern, sondern auch um an der Schnittstelle bis zu sieben weitere Geräte anzuschließen.



WAVE TABLE SYNTHESIS UPGRADE

Der Aufbau der Karte ermöglicht es, eine PCM Wave-Table Synthesis anzusteuern. Stecken Sie einfach die Sound Galaxy Wave Power auf Ihre 16-Bit-Stereo-Sound-Karte, und Ihr PC verwandelt sich im wahrsten Sinne des Wortes in ein phantastisches Musikinstrument.



MEHR MÖGLICHKEITEN, BESSERE LEISTUNG

Diese **16-Bit-Stereo-Sound-Karte** erlaubt Ihnen die Aufnahme verschiedenster Quellen, wie Stereo, FM, Stereo-Mikrofon, Stereo-Line-In, Stereo-CD-Audio und Covox/Disney Sound Source Stimmen. Mit der Sampling Rate von 4 bis 44,1 KHz ist die NX PRO 16 auch in der Lage, Sounds in High Fidelity aufzunehmen und wiederzugeben. Der dynamische Filter reguliert selbsttätig die Filterhöhe und garantiert damit eine optimale Aufnahme und spätere Wiedergabe in unübertroffener Klangqualität.

Verbinden Sie die Karte mit der MIDI-Schnittstelle, und Sie haben alles, um eigene Musikstücke zu komponieren und sogar ein Orchester unterschiedlichster Instrumente – von Rap bis zur Klassischen Musik – zusammenzustellen. Oder Sie stecken einfach den Joystick ein und erfreuen sich an einer aufregenden Flugsimulation oder einem spannenden Adventure.



EINFACH ZU INSTALLIEREN

Vergessen Sie Ihre Probleme beim Jumper-Setting. Die Konfigurations-Einstellung erfolgt – bequem für Sie – über die Software, also besonders anwenderfreundlich.



EXTRAS OHNE EXTRAKOSTEN

Neben den vielen Möglichkeiten und dem unglaublichen Sound hält die Sound Galaxy weitere Extras bereit: HSC Interactive Software für Multimedia-Schöpfungen, WINDAT (TM) OLE für Audio-Bearbeitung, Monologue Text für den Sprach-Synthesizer, Audio-Station, CD-Spieler, Zubehör und Windows-3.1-Treiber.

Wenn Sie ein erfolgreiches Audio-Kraftpaket zu günstigem Preis wollen, entscheiden Sie sich für die Sound Galaxy NX PRO 16.



Alter Zauberhut



Der Schneemann ist flüssig, einige Rätsel wenig schlüssig

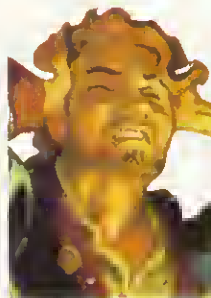
Simon the Sorcerer



Seit seiner Kindheit träumt *Simon* davon, Kaninchen aus dem Hut zu zaubern, hübsche Damen zu zersägen und Löwen verschwinden zu lassen. Mit anderen Worten: *Simon* will ein berühmter Magier werden. Als er eines Tages neue Tricks ausknobelt, erscheint auf wundersame Weise ein mächtiges Portal vor seinen verträumten Augen – nach kurzem Zögern betritt *Simon* den sonderbaren Zugang. Vorher hätte er aber besser seine Eltern benachrichtigt und die Schulferien abgewartet: *Simon* wird wie durch ein Wunder in eine fremde Welt versetzt und landet in einem unbekannten, aber behaglichen Häuschen. Eine

handschriftliche Botschaft macht *Simon* mit den näheren Umständen vertraut: Er befindet sich in einem Land, das mit der Magie in Einklang steht – keine Variété-Kartentricks, sondern richtige Zauberbücher, richtige Zaubersprüche und richtige Zauberer. Apropos Zauberer: Die Nachricht ist vom Magiergroßmeister Calypso höchstpersönlich, der – oh Unglück – vom bitterbösen Sordid entführt wurde. Nur wenn *Simon* den verzweiferten Schreiberling befreit, kann er der Märchenwelt den Rücken kehren und eine Zaubererkarriere in Las Vegas anstreben. Mit etwas Glück lernt er nebenher auch ein paar "echte" Zauberkünste, mit denen

Na, na, na! Intelligentes Abklatschen ist schwer – trotzdem haben es die Leute bei PDQ/Adventure Soft auf ein passables Adventure gebracht. *Simon the Sorcerer* ist für mich eine Mischung aus *Legend of Kyrandia*, *King's Quest*, *Indiana Jones 4* und freilich *Monkey Island*. Man hat sich wenig Mühe gegeben, ein neues und innovatives Spielsystem zu ertricksen – Adventure Soft übernahm ohne Skrupel die Lucas-Arts-Benutzerführung. Die tollen Hintergrundgrafiken sind bunt und detailliert, erinnern aber stark an *Legend of Kyrandia* und eini-



ge Rätsel (der Holzfäller sucht auch bei *Simon* nach seiner Axt) verursachen ebenfalls das eine oder andere Déjà-vu-Gefühl. Außerdem wirkt *Simons* ehrgeiziger Berufswunsch Zauberer wie meine Ambitionen Pirat zu werden. Ein Jammer! Mit einem Schuß Eigeninitiative und etwas mehr Professionalität hätte Adventure Soft einen echten Konkurrenten für mich und andere Adventure-Helden aus dem Zylinder zaubern können. So bleibt nur ein etwas langatmiges Spiel mit schönen Grafiken und vielen Gags, aber ohne wirkliche Höhepunkte.



Blind Date: Die dicke Braut ist ganz schön vorlaut

Zurück zur Natur: Der Riese in seinem Appartement



Ein Feuer entfachen ist das Hobby eines jeden Drachen



Der Beweis: *Simon the Sorcerer* ist großer Lucas-Arts-Fan

er später Siegfried & Roy die Schau stehlen kann. – *Simon* muß nämlich zunächst ein waschechter Zauberer werden und zu diesem Zweck drei Hokuspokus-Utensilien aufspüren: ein Zauberbuch, einen Zauberstab und einen Hexenbesen. Nur mit diesen drei Dingen hat *Simon* eine Chan-

ce, Sordid zu besiegen und Calypso zu befreien.

In der naheliegenden Kleinstadt trifft er nach einigem Umherwandern unter anderem auf verkleidete Zauberer, die lieber Farmer wären, auf einen doppelköpfigen Verkäufer, der mit sich selbst streitet, und auf stramme Dorfschönheiten, die

Der Kampf um die Vorherrschaft in der Galaxis ist entbrannt



Dunkle Mächte bedrohen den Frieden der Völker in der Galaxis

Der Gegner: Eine Allianz machthungriger und rücksichtsloser Glans. Die einzige Hoffnung: Ein echter Starlord, ein Mann wie Sie! Das Ziel: Die geraubte Macht wiederzuerlangen, und bis zum Imperator aufzusteigen - um dem Unrecht Einhalt zu gebieten!

Ungezählte andere aber, die auch ihre Chancen wittern, steigen ebenfalls auf. Andere, deren Absichten zweifelhaft sind; die vielleicht nur nach Macht, Geld und Besitz hungern. Nur eines kann helfen - ihnen zuvorzukommen!

Zuerst gilt es, die zerstreute Streitmacht der eigenen Kampfschiffe neu zu formieren, und dem Gegner - in spektakulärer 3-D-Action - einen unvermuteten Schlag zu versetzen. Doch dann sind schon Diplomatie, Handelsgeschick und zielgenaue Planung gefragt.

Vielleicht gelingt es Ihnen schon rasch, in der feudalen Gesellschaftsordnung aufzusteigen: kalkulieren Sie Ihre Stärken und die Schwächen der Gegner, suchen Sie sich starke Verbündete - um mit aller Kraft zuzuschlagen!

Welten Sie Ihren Einflußbereich über die Planeten in die ganze Galaxis aus - Reichtum bedeutet gleichsam politische Macht.

So kann es Ihnen gelingen, Ihre Familie zu stärken, Ihre Basen zu sichern, und immer mehr Allianzen zu schließen - um den dunklen Mächten schließlich den endgültigen Schlag zu versetzen!

Aber auch Vorsicht ist geboten! So, wie Ihre Macht steigt - steigt auch der Preis, der auf Ihren Kopf ausgesetzt ist!

MICRO PROSE
Sedentia, Fine Software



Abrakadabra: Simon zaubert sich durch eine quietschbunte Welt voller Magie (oben)

im direkten Gewichtsvergleich mit einem Flugzeugträger mit-halten könnten. Außerdem findet er im weitläufigen Wald viele niedliche und furcht-einflößende Fabelwesen, die *Simons* Hilfe benötigen, ihn fressen wollen oder sogar helfen können. – Unter anderem entfernt er einen Stachel aus dem Fuß eines Riesentrolls, füttert sprechende Holzwürmer, wird von Rapunzels Haarpracht erschlagen und von einem Frosch verschluckt. Auch eine frostige Eiswelt und ein blubbernder Sumpf stehen im Programm von *Simons*

Stammtisch: Die Zauberer zechen bis zum Erbrechen (unten)



Wunder der Natur: Die Kiste hat zwei süße Füße (links)



Kopftlastig: Der Verkäufer ist nicht gut auf sich zu sprechen (unten)



bular und sein Zauberkut-Inventar reserviert. Wort für Wort werden die kurzen Sätze aus den zwölf Verben, wie z.B. "pick up" und "open", zusammengesetzt. In Kombination mit der Handlungsgrafik und den Gegenständen im Zauberkut können auf diese

Weise alle notwendigen Befehle mit der Maus nach Art von *Maniac Mansion* & Co. an den folsamen *Simon* erteilt werden – in der Endversion auch komplett auf Deutsch.

Doch *Simon* empfängt nicht nur Befehle, er pflegt auch die hohe Kunst der Kommunika-



Simon the Sorcerer hat mich in die Schizophrenie getrieben. Meine eine Persönlichkeit hat den kleinen Simon ins Herz geschlossen: Die liebevollen Grafiken, die netten Witze und Anspielungen, das umfangreiche Märchenland und die entspannte Atmosphäre macht die Entdeckungsreise durch Calypsos Zauberkut zu einem schönen Adventure-Ausflug. Meine andere Persönlichkeit kann die Kehrseite nicht ignorieren: Zum einen hat man das Gefühl, Spitzenfälscher Konrad Kujau hätte *Simon the Sorcerer* programmiert – das Spielsystem ist eine exakte Kopie der Lucas-Arts-Adventures, ohne deren narrensichere Pro-

fessionalität zu erreichen. Zum anderen fühlt man sich zeitweise wie eine Nadel im Heuhaufen: Was soll ich machen? Wie kann ich was machen? Warum soll ich was machen? Das Märchenland ist zu groß, der Spieler wird nicht gleich vor konkrete Probleme gestellt – man irrt ahnungslos umher, führt viele Gespräche und wünscht sich einen flüssigeren Spielablauf. Auf einen Nenner gebracht: *Simon the Sorcerer* ist ein liebenswertes Adventure und ein großer Fortschritt im Vergleich zu Mike Woodroffes früheren Werken, aber ohne den nötigen Feinschliff bleibt Simon der Zutritt in die absolute Adventure-Oberklasse verwehrt.

tion: Aus bis zu 6 Möglichkeiten könnt Ihr Euren favorisierten Diskussionsbeitrag auswählen. Je nachdem, wie geschickt Ihr mit dem jeweiligen Gesprächspartner umspringt, verhält sich dieser auch Euch gegenüber. Glücklicherweise hat *Simon* nicht nur einen schmucken Zaubermantel, sondern auch einen kompetenten Schutzengel: Simon ist unsterblich, kein noch so unbedachter Fehltritt beendet seine junge Bildschirmexistenz. Diese pazifistische Maßnahme grenzt an ein Wunder, denn *Simon the Sorcerer* ist das neueste Werk aus der Feder von Mike "Horrorsoft" Woodroffe, der die Computerspieler mit Programmen wie *Elvira* und *Waxworks* verschreckte. Guybrush/j's

Pauschalrundreise durch die Märchenwelt. Mit einer kostbaren Zauberkarte macht *Simon* im Laufe des Spiels auch Enterprise-Scotty Konkurrenz: Der Spieler kann bereits besuchte Orte auf der Karte anklicken, und *Simon* wird innerhalb weniger Millisekunden dorthin teleportiert.

Alle aufnehmbaren Gegenstände, die *Simon* während des Spiels findet, steckt er in seinen kleinen Zauberkut. *Simon the Sorcerer* ist wie die Lucas-Arts-Adventures in zwei Bildschirmhälften aufgeteilt. Während in den oberen zwei Dritteln des Bildschirms die Handlung abläuft, wurde das untere Drittel für *Simons* Voka-

Genre: Adventure

Hersteller: PDD/Adventure Software

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 76%

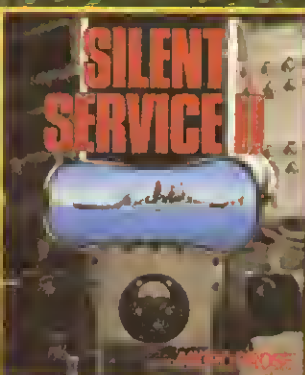
Gratik: 77% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 16 MHz, 2MB, VGA, Maus, Festplatte 11 MB

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Geplant für:



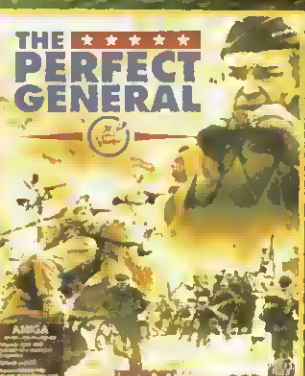
SILENT SERVICE II: Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.



RED BARON: 1914: der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.



RAILROAD TYCOON: Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.



THE PERFECT GENERAL: Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg.



**Kämpfe
und
Strategie...**

THE LORDS OF POWER

**...4 Toptitel
für den
Ruhm.**

*erhältlich auf PC 3.5
und AMIGA*

UBI SOFT GmbH
Akenstraße 62
45473 Mülheim / Ruhr

Roboterror

2x2x
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT



Aus deutschen Landen, frisch auf den Tisch: Turrican 3

Turrican 3

Paula, Denise und Agnus führen ein beschauliches Leben im schützenden Gehäuse des Amiga. Nur ein Name läßt ihre Halbleiter erröten: Factor 5. Die deutschen Technokraten lassen keinen Programmiertrick aus und bringen durch blitzschnelle Grafik und bombastische Musik die Spezialchips regelmäßig zum Schmoren — *R-Type*, *Turrican*, *Turrican 2* und *BC Kid* verzauberten Commodores Apparat in einen Spielautomaten ohne Münzschlitz. Besonders Manfred Trenz' Stahlsöldner *Turrican* gravierte sich mit seinem Laser in die Herzen der Amiga-Anhänger. Nach über zwei Jahren Wartezeit, *Super Turrican* für das Super Nintendo und *Mega Turrican* für Segas Mega Drive, kehren Factor 5 letzten Endes zu ihren Amiga-Wurzeln zurück: *Turrican 3* will die Gipfel der Verkaufscharts zurückerobern.

Visuell hat sich *Turrican* nicht verändert — immer noch hüllt er sich prophylaktisch in die silberne Stahlschale. Auch seine altbekannten Stärken hat er nicht verlernt: Er hüpfert wie ein junges Reh von Plattform zu Plattform, rollt über den Boden wie ein Fußball über die Torlinie und trägt seinen High-Tech-Röster mit mehr Stolz als die Queen ihre Kronjuwelen. Aus gutem Grund: *Turricans* Waffe ist ein Wunder der Waffenbaukunst — sie läßt sich mit spezieller Munition flexibel vom normalen Plasmablasten in einen 6-Fach-Streu-Laser oder

eine Reflektions-Protonenschleuder mit doppelteigem Hyperkompensator verwandeln. Die Munition findet Ihr in sporadisch verteilten Extracontainern am Wegesrand, die ihren wertvollen Inhalt nur unter eifrigem Beschuß freigeben. Beizeiten darf *Turrican* — oh Freude — auch weitere Leben und Energieherzen einsacken.



Kein Geruckel,
kein Geflacker,
aber viele
Obermacker

Kein Fan von
Turrican: Die
Faust aus Eisen
läßt *Turrican*
vorzeitig
vergeissen

Die deutschen Amiga-Besitzer sollten sich einmal pro Monat in einem großen Stadion versammeln und den Jungs von Factor 5 mit Weihrauch und Myrrhe huldigen. — Ein besseres Actionspiel wird es für Commodores Maschine nicht mehr geben. *Turrican 3* ist der furios-tantastische Abschluß einer bald fünfjährigen Erfolgsstory und gleichzeitig das beste Beispiel, was man, genügend Programmierkunst vorausgesetzt, aus dem Amiga herausholen kann. Einfach unglaublich, was an Grafik und Sound auf einer kleinen Diskette schlummert und blitzschnell wieder freigeschaufelt wird. Selbstredend hat man auch spie-



lerisch voll ins Schwarze getrotten. Eisenbeisser *Turrican* tetzt durch die verwinkelten, mit Bonushöhlen vollgestopften, Levels, daß jedem Actionfreak das Wasser im Munde verdampft. Mit dem Energielasso, vollwertiger Ersatz für *Turricans* Rundum-Laser, kommt man prima zu recht und macht bald *Spiderman* locker Konkurrenz. Als zusätzliches Action-Zuckerl trifft man auf einige alte und liebevoll bekannte, sprich aufgemotzte Endgegner. Eingeweihte können sich am "Engine"-mäßigen Vorspann und an Zitaten japanischer Actionspiele erfreuen. Wer sich dieses Spiel nicht kauft, wird umgehend terminiert.

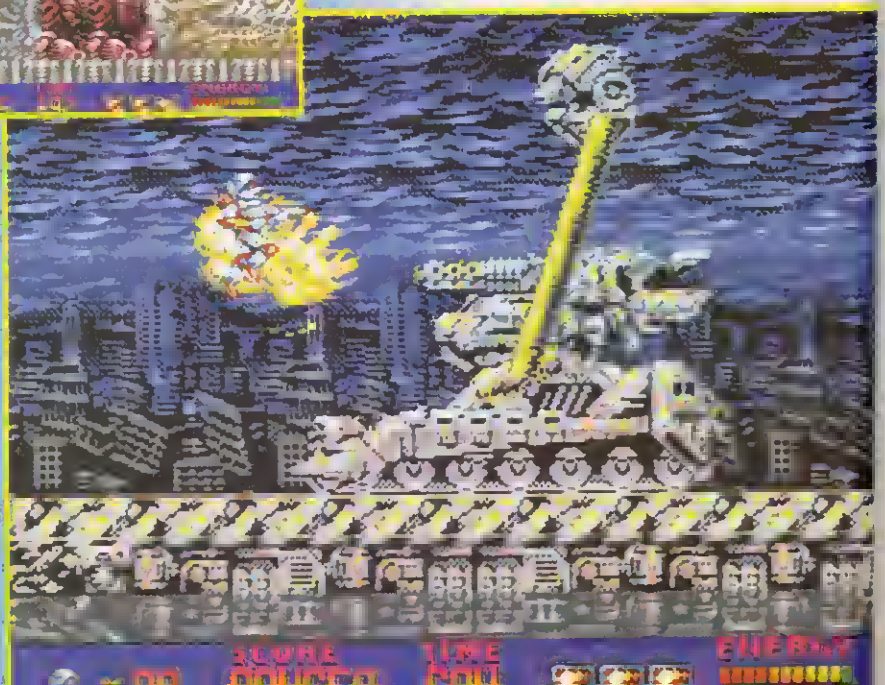
Zusätzlich wurde *Turrican* für seinen dritten Amiga-Kampfeinsatz augenscheinlich von Superheld-Berufsgenossen *Spiderman* gedrillt: Haltet Ihr den Feuerrknopf einige Sekunden lang gedrückt, könnt Ihr ein Energielasso im gewünschten Winkel losschießen und verankern — das Schwingen über klaffende Kluften oder das Erklimmen von hoch-

gelegenen Plattformen ist mit diesem sinnvollen Anhängsel so unproblematisch wie die Wartung von *Turricans* Rüstung: Selbst seine zahlreichen Tauchausflüge haben keine Auswirkungen; nicht ein Rostfleck verunziert den Anzug des Hobby-Aquanauten.

Allerdings solltet Ihr übertrieben viele Feindkontakte meiden — besonders bei den zahlreichen Zwischen-, Mittel- und Endgegnern ist Vorsicht angebracht, hier versagt Eure Panzerung schneller als der Kreislauf einer Eintagsfliege. Nur mit etwas Ausdauer und der richtigen Taktik zwingt man die Riesenkrake, die Schrottplatz-Kreatur und all die anderen massigen Monster zum Hissen der weißen Flagge.

Hat sich *Turrican* durch die insgesamt 15 Level gekämpft, ist er am Ziel seiner Träume: Er rettet ein wunderhübsches Mädchen. Wenn sie heiraten, kann er ihr am heimischen

Brandrodung:
Hoffentlich hat
Turrican feuer-
feste Asbest-
unterhosen





Laser

Geballte Feuerkraft in grün: Der Turrican-Laser in seiner zweiten Ausbaustufe ist besonders effizient, schießt allerdings nur geradeaus.



Smart-Bomb

Der Klassiker der Extrawaffen wird durch Druck auf die Leertaste aktiviert, und läßt den Bildschirm durch einen Bombenhagel erbeben.



Streuschuß

Der Drei- oder Sechsfach-Streuschuß sorgt für breitgelächerte Panik unter den Turrican-Gegenspielern – kein Ziel wird verfehlt.



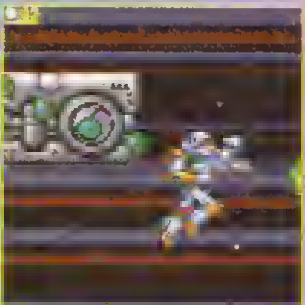
Schild

Der Schutzschild bewahrt Turricans Rüstung nicht nur vor Rostbefall, sondern auch vor feindlichen Geschossen.



Plasmaschuß

Der Plasmastrahl reflektiert wie eine Billardkugel von Wänden und Decken und heizt somit besonders die Stimmung in engen Gängen und Tunneln an.



Energielasso

Haltet Ihr den Joystick-Knopf einige Zeit gedrückt, wandelt Turrican auf den Spuren von Tarzan und schwingt sich mit seinem Energielasso über Abgründe.



Homing Missile

Die zielsuchenden Raketen fliegen unabhängig von den anderen Waffenarten ihre Ziele an und entlastet den Spieler ungemein im Eifer des Gefechts.



Über sieben Brücken mußt du gehn', fünfzehn dunkle Level überstehen – Doch ein tanger Fall, ein tauter Knalt und Turrican ist Altmittel

Die Redaktion vor der Zerreißprobe: Chefspieler Michael kauft die USA leer und verursacht dort einen Versorgungsnotstand an Star-Trek-Büchern, Knut flirtet sich von Pressedame zu Pressedame auf der ECTS in London und der verlassene Rest der Redaktion hat nur



eines im Sinn: Turrican 3. Wer schreibt Artikel, wenn Christian und ich unsere spiegelblanke Edelstahlkluft anschrauben und virtuell Aliens verheizen? Selbst Volker, der sonst nur rundenweise mit Rollenspiel-Orcs diskutiert, entwickelt sich zur kaltherzigen Kampfmaschine – seit *The Chaos Engine* und *Lionheart* sind die Trafos der Redaktions-Amigas nicht mehr

derart heißgelaufen. Zum Glück ist Turrican rostfrei und ungewohnt pflegeleicht: Er verlangt keinen Koprozessor, kein Zweitlaufwerk und keine Geduld – ich weiß nicht wie, aber Factor 5 packte das gesamte Spiel auf eine Diskette und lange Ladezeiten waren selbst mit Stoppuhr nicht festzustellen. Aber Factor 5 kennt nicht nur den Amiga, sondern auch andere Spiele: Sie haben einen Spritzer *Super Mario Bros.*, einen Eßlöffel *Castlevania* und eine Riesenration *Super Probotector* schamlos unter die Zutaten gemischt. Trotzdem: Für diesen Leckerbissen verdient Factor 5 das Amiga-Verdienstkreuz erster Klasse.

Kamin seine Abenteuer erzählen – wie er rotierenden Eisenkugeln auf dem Schrottplatz ausgewichen ist, wie er in schleimigen Alien-Höhlen hunderte Facehugger zielsicher erledigt und wie er in einer hochtechnisierten Festung tollkühn über Feuerfontänen sprang.

Abschließend zwei Warnungen: Turrican-Spieler dürfen den Schwierigkeitsgrad bestimmen – im "Easy"-Modus ist das Vergnügen allerdings nur von kurzer Dauer, nach drei Abschnitten ist für bange Grünschnabel der Laser-Ofen aus. Und: Bigamisten, die neben ihrem Amiga auch noch ein Mega Drive mit Modulen versorgen, müssen aufpassen: *Mega Turrican* und

Turrican 3 sind, dem unterschiedlichen Geburtsdatum zum Trotz, eineiige Zwillinge und tolglich fast identisch. Der Kauf beider Programme lohnt sich nur für extremistische Sammler des Eisenschmeislers Turricans. js

Genre: Action

Hersteller: Rainbow Arts

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Sottgott

AMIGA

86%

Gratik: 85% Sound: 73%

Schwierigkeit: einstellbar

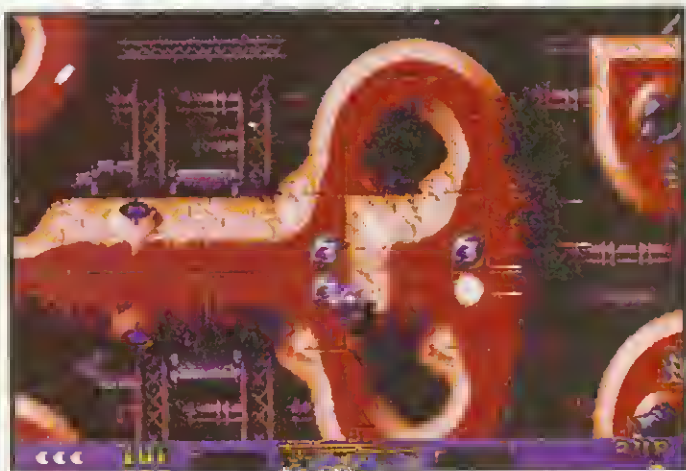
Minimal: 1 MB

Unterstützt: –

Erschienen: Mega Drive (Mega Turrican)

Geplant für: Super NES

Manta Manta



In Uridium 2 wird der Jäger schnell zum Gejagten

Uridium 2

Erinnert Ihr Euch noch an die Tage, in denen Spectrum- und C-46-Freaks eine bitterböse Feindschaft pflegten – dann ist auch *Uridium* nicht weit. Schließlich war Andrew Braybrooks Horizontalknaller eines der Spiele, die dem C 64 einen ewigen Ehrenplatz im Spielehimmel sichern. Das Original-*Uridium* baute auf der legendären *Defender*-Spielidee auf. Wie im Urballerknaller brauste in *Uridium* ein Raumschiff in horizontaler Lage über einen waffenstarken Raumschiffkörper. Diese Plattform war gespickt mit Abwehrgeschützen, wurde von Scharen fliegender Feinde verteidigt. Eine Gedenkminute gebührt dem blitzschnellen Zwei-Wege-Scrolling, ohne das weder die beinhalten Verfolgungsjagden, noch die

gefürchteten *Uridium*-Landungen denkbar gewesen wären.

Ganze sechs Jahre ließ sich Andrew Braybrook Zeit, um sich an den Nachfolger des Kultspiels zu wagen. Nun liegt *Uridium 2* auf dem Tisch und wie bei jedem Nachfolger stellt sich die Frage, was kann man an diesem Spiel noch verbessern?

Wie in alten Zeiten besteigt Ihr die chromglitzernde Manta, um in den Weiten des Weltalls nach neuem Rohrfutter zu suchen. Wie immer wollen wir nur das Eine – Überleben. In bester *Uridium*-Manier geht es horizontal zur Sache. Wie es sich für Braybrook gehört – ist die Draufsicht der Spielfläche mit allen Action-Wassern gewaschen – Erhöhungen, Metalleffekte und Schatten zeichnen den Weg des schwerbewaffneten Weltraumgleiters. Wie in alten Zeiten beschleunigt die Manta dynamisch, das heißt je länger Ihr in eine Richtung aufs Gaspedal drückt, desto schneller wird Euer Weltraumgleiter. Mit dem Flitzer bei Vollgas über die

Wenn ich *Uridium 2* einwerfe, fühle ich mich in alte 64er Zeiten versetzt. *Uridium* war einer der Hits, die den Spielreiz bis ins müde Morgengrauen nicht verloren. Auch auf dem Amiga bringt Braybrook den lieb gewonnenen 64er Charme voll rüber. Wie in alten Zeiten klingt



die anstachelnde Titelmusik aus dem Lautsprecher und stürmen die vertrauten Fliegerstaffeln über die Plattformen. Spätestens in diesem Moment wird jeder *Ex-Uridium*-Fan eine Träne der Rührung abdrücken. Von aller Sentimentalität gelöst, bleibt ein hervorragendes Ballerspiel, das geradlinig und ohne viel aufgeblasenes Drumherum dem Ballerspielkern ins Schwarze trifft. Das bewährt einfache Spielprinzip kann gnadenlos über-

zeugen und sucht in dieser Umsetzung seinesgleichen auf dem Amiga. Auch technisch zeigt der Klassiker Zähne, neben den verschiedenen Konfigurationen, parallaxt sich *Uridium 2* in obere Grafikregionen. Die durchgestylten Raumschiffplattformen, die in Braybrooks vertrauten Metalleffekten glänzen, lassen auch den abgehartesten Grafikfetschisten selig dahinschmelzen. Musikalisch hält sich die Ballerorgie ebenfalls an das vertraute Vorbild. Die brillanten Titelmusik und einige hervorragenden Samples lassen das Blut des Spielers kochen. Sonntagsballerflieger sollten allerdings die Finger von *Uridium 2* lassen, denn der ständig steigende Schwierigkeitsgrad fordert den ganzen Piloten.

Unten: Im Schatten der Manta versinkt jeder dreimal aufgewärmte Blechhüpel vor Scham in Grund und Boden



Plattformen zu jagen, ist nicht nur jugendlicher Leichtsinn, sondern bedeutet oft einen Blick in das Angesicht des Spieltodes.

Auf Angriffsziele braucht der Sternenkrieger nicht lange warten, im Gegenteil, der mutige Angreifer wird im Tumult der Handlung schnell selbst zum Gejagten. Außer den an strategisch wichtigen Positionen auftauchenden Kanonen, die Euch horizontal über den Raumschiffkörper entgegenballern, warten unzählige fliegende Verteidiger auf den Man-

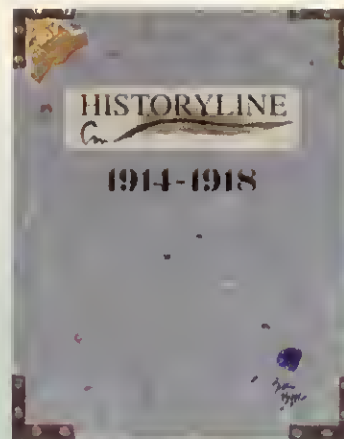
tapiloten. Alle Angriffsformationen der C-64-Version tauchen wieder auf – So kommt unter anderem auch die berühmte Z-Formation noch einmal zu Ehren. Mit von der Partie sind außerdem die angriffslustigen Linienformationen, gegen die man selbst mit einer schwer bewaffneten Manta vorsichtig in Stellung gehen sollte. Bis zu neun verschiedene Formationen trolchen sich durch drei Level, jede mit bestimmten Spezifikationen und Intelligenz ausgestattet. Neu im Verteidigerangebot sind Wellenformationen, die gezielt auf die Manta losgehen und der Ausbruch einzelner Schiffe in Mantarichtung. Das Extrawaffensystem baut ebenfalls auf den Grundprinzipien des Vorgängers auf: Räumt Ihr eine

Euer Weltraumgleiter glänzt in 48 verschiedenen Animationsphasen



Battle Team

Nr. 1 Amiga 99,95 DM
Nr. 2 IBM-PC 109,95 DM



Historyline 1914-1918

Nr. 3 Amiga 99,95 DM
Nr. 4 IBM-PC 99,95 DM
Nr. 5 **CD-ROM** 89,95 DM



Battle Isle Data Disk 1

Nr. 6 Amiga 59,95 DM
Nr. 7 IBM-PC 69,95 DM



Battle Isle Data Disk 2

Nr. 8 Amiga 59,95 DM
Nr. 9 IBM-PC 69,95 DM

"Die Blue Byte Strategen"

Battle Isle II

**Erstauflage
inkl. Roman mit
250 Seiten**

Die Siedler



Erhältlich ab:

Amiga Okt. 1993
MS-DOS PC Dez. 1993

VHS-Video:

gleich mitbestellen! (Nr.10)

NEUHEITEN

aus den beiden TOP Titeln

nur DM 12,95



Erhältlich ab:

MS-DOS PC Dez. 1993
Amiga Febr. 1994

Blue Byte Software, Aktienstraße 62, 45473 Mülheim, Fax: 0208/472782

Bestell-Coupon ausfüllen und per Post oder Fax an Blue Byte
Ich bestelle per Nachnahme zzgl. Versandkosten
senden:
Datum, rechtsgültige Unterschrift
Adresse nicht vergessen!!
Nr.:

Aus dem Nähkästchen

Da Braybrook allgemeine Kompatibilität besonders am Herzen lag, tüftelte der Kulddesigner an verschiedenen Konfigurationen, um auch das letzte aus der Freundin herauszukitzeln. Der erweiterte 32-Farben-Mode wird natürlich in maximalen 50 Hertz auf die Mattscheibe gebracht. Für die Manta ließ sich Braybrook allein 48 verschiedene Animationsphasen einfallen. Auch Speichererweiterungen und Turbokarten liegen bei Uridium 2 nicht brach. Die Rechenleistung ab B6010-Prozessor wird dazu benützt, die Intelligenz der Homing Missiles zu steigern. Auch AA-Chipset-Besitzer bleiben nicht im dunkeln: Extra Grafikzulagen und Geschwindigkeitsvorteile bringen die Manta auf Trab. Die Tabelle zeigt, welche Konfigurationen möglich sind:

512 KByte Chip, 512 KByte Meg Fast (A 500)	Normale Geschwindigkeit
1 MByte Chip (A 500 Plus oder A 600)	Extra Bildschirmpuffer für sauberes Scrolling
512 KByte Chip, 1 MByte Fast	Kleine RAM-Disk
1 MByte Chip, 512 KByte Fast oder 1 MByte, 512 KByte Chip	Große Sample-Bank für besseren Sound, kleine RAM-Disk und Bildschirm Puffer
2 MByte Chip oder 1 MByte Chip, 1 MByte Fast	Große Sample-Bank, große RAM-Disk und Bildschirm-Puffer



Angriffstaffel komplett aus dem Weg, entsteht aus dem letzten Raumschiff eine Extrawaffe oder Bonuspunkte. Die Waffe wird per Zufallsprinzip ausgewürfelt und muß in einer bestimmten Zeit eingesammelt

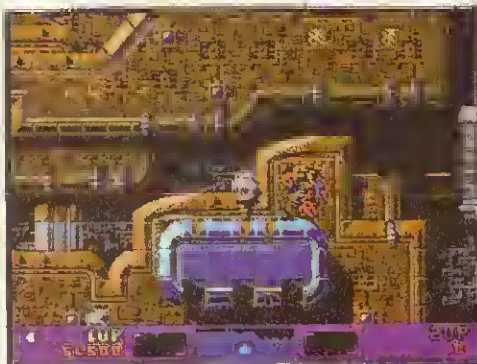
werden, ansonsten verschwindet das Extra ins Uridium-Nirwana. Die Icons zeigen dem Manta-Piloten die Art der Extrawaffe an: Je nach aktueller Lage sollte man die Zusatzbewaffnung sorgfältig auswählen. In Zeiten von schweren Fliegerangriffen kann die gerade aufgeschnappte Luft-Boden-Rakete schnell zur letzten Manta-Zuckung werden. Die Qual der Wahl bei der

Extrabewaffnung ist groß: Laserkanonen, Smart Bombs, Luft-Boden-Raketen und natürlich Torpedos warten auf den Einsatz. Nachdem eine bestimmte Zeit abgelaufen oder Eure Extrawaffe entleert ist, verschwindet das Sonderangebot und Ihr seid wieder auf die allgegenwärtige Kanone angewiesen.

Da Andrew Braybrook schon immer ein großer Freund von Zwischensequenzen war, durfte eine kleine Abwechslung im Sinne von *Paradroid* nicht fehlen. Nach der erfolgreichen Landung auf einer Plattform

Andrew hat allen Grund zur Freude – U2 wird den Erwartungen an ein Ballerspiel der 90er Jahre absolut gerecht

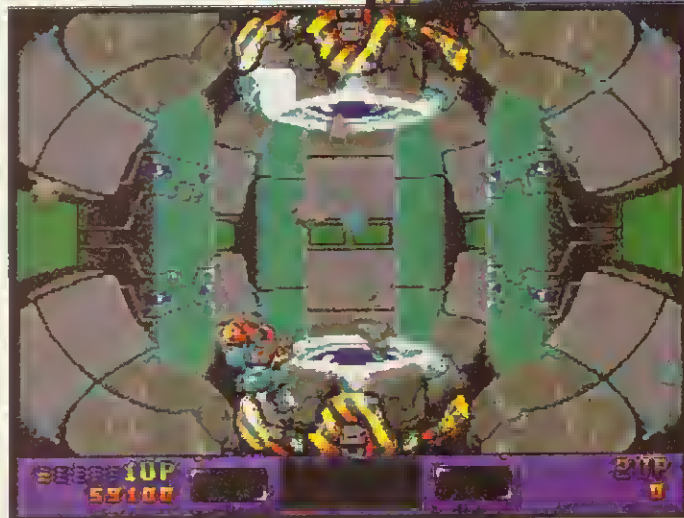
Habt Ihr die Schilde aus dem Weg geräumt, purzelt allerlei Geröll von der vermeintlichen Decke. Sorgsam den herabfallenden Steinen ausweichend, gilt es nun auch einige Extras zu ergattern, die den Punktehaushalt beträchtlich aufbessern. Da alle 10000 Punkte ein Extraleben auf den Uridianer wartet, sollten möglichst viele Extras aufgefischt werden. In höheren Leveln ist es mit dem unbeschwerten Manta-Rasen vorbei, auftauchende Wände und Radarstörungen heben den Schwierigkeitsgrad enorm an. Besondere Aufmerksamkeit verdient der Zweispielermode: Außer dem normalen Zweispielermode, indem ich ein zweiter menschlicher Spieler unterstützt, bietet *Uridium 2* die Option, eine zweite Manta vom Computer simulieren zu lassen. Mit diesem treuen Begleiter, wobei Ihr als Wingman fungiert, wird die Aufräumarbeit mächtig erleichtert. cd



Der Radar im Zeilicht
Oben: Mauern bleiben im Radar nicht unsichtbar

Rechts: In höheren Leveln wird das künstliche Auge gestört

In der Zwischensequenz völlig schwerelos: Als Major Tom eröffnet Ihr das Feuer auf eine Aufladestation und müßt Euch um Extras und Punkte bemühen



steht deshalb eine Mutprobe an: In einer Generatorkammer müßt Ihr den Reaktorkern der Plattform zerstören. Damit dies nicht zu einfach wird, wird der Kern durch kleine Schilde, die sich Eurer Bewegung anpassen, geschützt. Außerdem schwebt Eure Figur in absoluter Schwerelosigkeit. Der Rückstoß der Kernzerstörerflinte treibt Euch wie eine kleine Rakete durch die Generatorkammer, jeder Zusammenstoß mit einem Generatorteil kostet Euch ein wenig Energie.

Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Renegade

AMIGA

82%

Grafik: 75% Sound: 77%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: Amiga 500, 1 M8

Unterstützt: Speicher, Turbo-karten

Geplant für: -

Die Consumer-Messe



Köln, Halle 11, 5. bis 7.11.93

**Auf diese Messe
warten alle PC-Anwender,
Amiga-Freaks und
Game-Fans**

VIELE NEUE PRODUKTE: Jetzt das
richtige wählen **DISKUSSIONEN:**

Diese Trends bestimmen die

Zukunft **HERSTELLER HAUTNAH:**

Bereit alle Fragen zu beantworten

SEMINARE: Experten plaudern aus

der Trickkiste **AKTIONEN:** Alles
erleben, viel gewinnen



Peripherie & Zubehör
für alle Computersysteme



Commodore pur – mit
der größten Amiga-Messe
weltweit, die einzige von
Commodore autorisierte
Messe



Die ganze Welt der
Computer- und Konsolenspiele

KARTENVORVERKAUF:

Erwachsene: DM 20,00
Schüler/Studenten: DM 15,00
zzgl. VVG: DM 2,00
Bestellung gegen Vorkasse!

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten
Fax 0 81 06 / 3 42 38



Gesellschaft für
Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Straße 759
44879 Bochum
Fax 02 34 / 41 23 66

Kontinental



Auf Columbus Spuren: Unsere Forscher stapfen durch den Urwald

Seven Cities of Gold

Mit viel Pomp und Getöse wurde 1992 die Entdeckung Amerikas durch Christopher Columbus im Jahre 1492 gefeiert. Passend zum 500jährigen Jubiläum beglückte Hollywood die Festgemeinde mit ein paar Historien-Schinken, die Softwarebranche revanchierte sich mit Columbus-Computerspielen. Mit rund einem Jahr Verspätung zollt nun Electronic Arts dem italienischen Seefahrer mit der Gedenkauflage des Klassikers *Seven Cities of Gold* Tribut. Die *Seven Cities*

of Gold: Commemorative Edition unterscheidet sich nur unwesentlich von Dan(i) Buntens Klassiker aus dem Jahre 1984.

Als Nachwuchs-Columbus versucht Ihr wahlweise auf einer historischen Weltkarte oder einem Zufalls-Globus die Neue Welt zu erforschen. Je nach Schwierigkeitsgrad startet Ihr Eure Karriere mit einem größeren oder geringeren Grundkapital. Mit dem Gold kauft Ihr im spanischen Heimathafen Schiffe und beladet diese mit Forschern, Soldaten, Priestern, Pack-Pferden, Nah-

rungsmitteln und verschiedenen Tauschwaren. Habt Ihr die Expeditionsflotte ausgerüstet, geht's los. In der Neuen Welt angekommen, seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive. Per Tastatur steuert Ihr Euer Schiff, sobald Ihr Land erreicht habt, ein Expeditionskorps das Ihr aus den Männern an Bord zusammenstellen müßt. Je größer die Truppe, desto schneller wird der Kontinent erforscht – und desto schneller schwinden Eure Nahrungsmittelvorräte. Natürlich ist der jungfräuliche Kontinent nicht unbewohnt. Vereinzelt trefft Ihr auf Eingeborenen-siedlungen. Hier wird dann von der normalen Landkarte auf eine vergrößerte Übersicht der Siedlung umgeblendet. In jedem Dorf gibt es einen Eingeborenenhäuptling, den Ihr wahlweise durch Betteln, Geschenke (die aus Spanien mit-

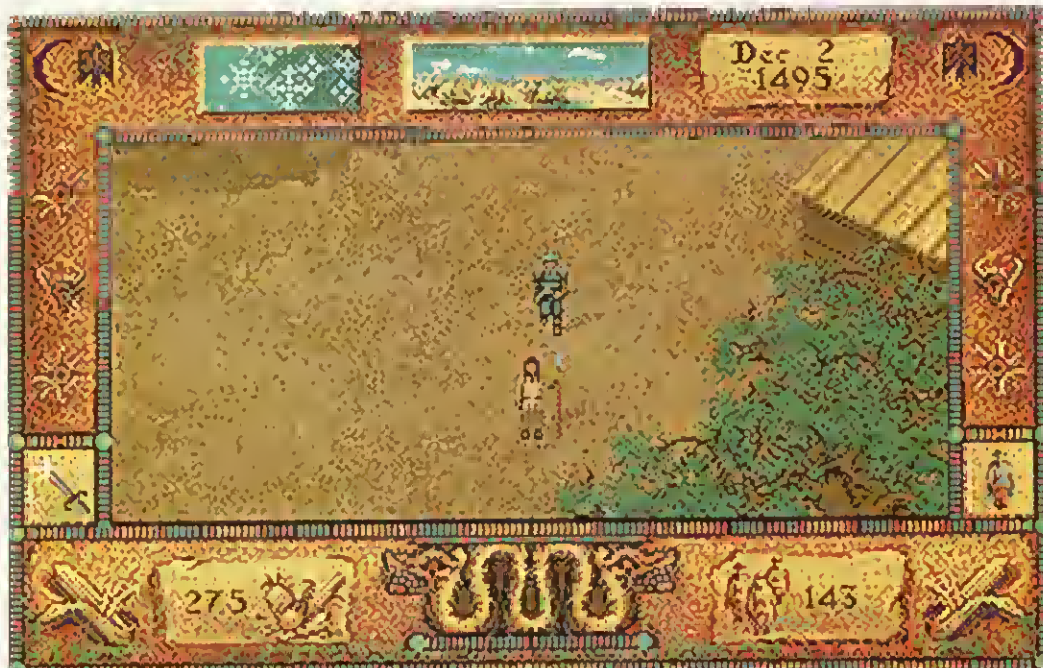


Königshaus ein. Pazifistische Spieler, die friedlich Handel treiben und Ureinwohner nur im Warentausch übers Ohr hauen, haben langfristig eine Chance. Das *Seven Cities of Gold* der 90er hat trotzdem nichts von dem Kultflair des Oldies verloren. Wer erstmals angefangen hat in Columbus' Fußstapfen zu treten, wird für Wochen am Monitor kleben. Leider hinkt die technische Qualität – die Grafik ist schlicht und die Benutzerführung antiquiert – der Neuauflage, dem spielerisch hohen Nährwert um Schiffslängen hinterher.



Hier rüstet Ihr die Schitte aus

geschleppten Waren), Gewaltandrohung oder billige Zaubertricks dazu bewegen könnt, mit Euch Handel zu treiben. Via Menü verladet Ihr die angebotenen Waren (z.B. Gewürze, Gold und Kunstgegenstände) auf Packpferde und bringt die Schätze auf die Schiffe. Sind alle Schiffe vollgestopft, segelt Ihr zurück nach Spanien und rüstet mit dem neuerworbenen Reichtum neue und größere Expeditionen aus. Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr in der Neuen Welt mit nur 10 Überfahrten eine vorbestimmte Anzahl verschiedener Außenposten errichten. Hierzu setzt Ihr einfach Expeditionsmitglieder – mit genügend Nahrung ausgestattet – auf dem Neuland ab. mh



Der Anfang vom Ende: Der Häuptling grüßt die Entdecker

Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 95 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS

63%

Gratik: 39% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte RAM, 4 MByte Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Joystick

Geplant für: –

AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:
brandneue Spiele
für den Amiga?

Tips & Tricks für die bekann-
testen Amiga-Spiele? Eine witzig-
fundierte Einführung in Euren

Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-
Bücher von Markt & Technik! Hier

steht alles drin, was einen Amiga-Fan
glücklich macht - Seite für Seite - Byte
für Byte!



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 1
Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-*



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '93
Die bekanntesten
und aktuellen Amiga-
Spiele im Überblick.
Sie werden nach
einem einheitlichen
Schema beschrieben:
Spiel-Idee und -Story,
Bedienung des Spiels
(sehr nützlich bei
englischen Hand-
büchern), technische Tips (Installation, Speicher-
bedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele
stehen im Buch.
ca. 330 Seiten
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



Bernhard Schmidt
Amiga-Spiele '92
Die bekanntesten und aktuellen
Amiga-Spiele im Überblick. Sie
werden nach einem einheitlichen
Schema beschrieben: Spiel-Idee und
-Story, Bedienung des Spiels (sehr
nützlich bei englischen Handbüchern),
technische Tips (Installation, Speicherbedarf),
Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und
Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-
Spiele stehen im Buch.
1992, 336 Seiten
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

* unverbindliche Preisempfehlung



Bernhard Schmidt
Amiga-Spielesammlung Band 2
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-
Fun: Jumping Jack und Digit sind Denkstirn.
Spiele für Joystick-Akrobaten und die Tetris-Version
Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version
4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für
Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen
Kisten-Schiebe-Spiel.
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-*



Frank Stieper
Klops & Lücke:
Die Amiga-Detektive
Ein Mitmachbuch für
alle Kids, die ihren
Amiga kennenlernen
wollen. Klops & Lücke
sind auf Verfolgungs-
jagd, und der Leser
begleitet sie dabei.
Bei ihrer Jagd nach
den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme,
die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende
wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was
man außer Spielen noch alles damit machen kann.
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags:
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Terminatörich



Armer Arnold: Noch nie war er so häßlich wie heute

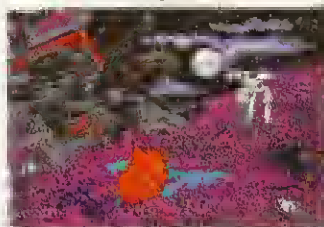
T2 Chess Wars

Der unbarmherzige Krieg zwischen dem machthungrigen Skynet-Technikimperium und den letzten Menschen um Rebellenführer John Conner wechselt das Terrain: In Capstones *Terminator 2: Judgment Day Chess Wars* muß ein Schachbrett die Schlachten zwischen Mensch und Maschine ertragen.

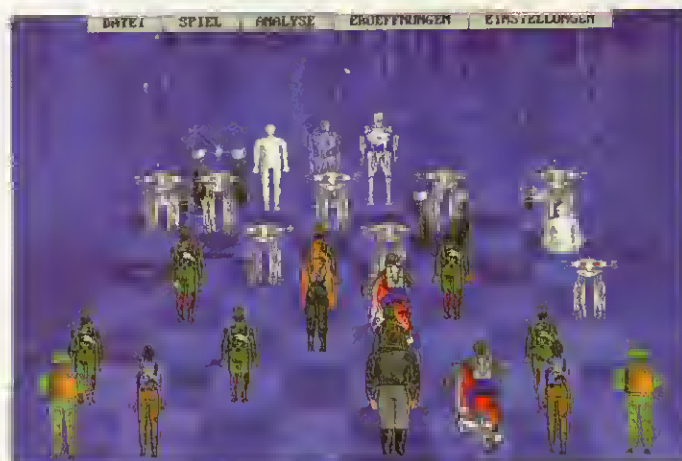
Die vertrauten Schachregeln bleiben erhalten, nur die traditionellen Figuren wurden durch Terminator-Geschöpfe ersetzt: Die Seite der Rebellen wird von "Dame" Sarah Conner und "König" Arnold alias T-800 angeführt, als Läufer agiert der junge John Conner auf seinem Moped und eine Horde namenslose Rebellenkrieger übernimmt die restlichen Posi-

tionen vom Springer bis zum Bauer. Die SkyNet-Gegenseite rekrutiert sich aus Endoskellerten, T-1000-Terminatoren, Hunter-Killers und einigen weiteren Teufelsmaschinen.

Wenn Euer Computer vier Megabyte RAM und eine Super-VGA-Grafikkarte in seinen Eingeweiden trägt, darf der geneigte Spieler das Schachbrett samt Spielfiguren in der Auflösung von 640 x 400 Punkten und 256 Farben bewundern – leistungsschwächeren PCs sind nur 16 Farben vergönnt. Sobald zwei verfeindete Figuren aufeinan-



Bei den Animationen der Kämpfe schütteln den Spieler heftige Krämpfe



Das jüngste Gericht: Maschinen aus Stahl, technisch fahl, tür den Spieler eine Qual

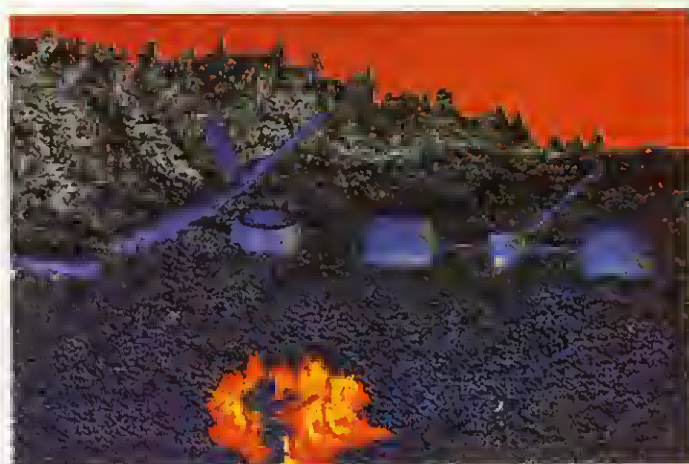
Endlich wissen wir, warum sich T-800 am Ende von Terminator 2 in der Lavagrube versenkt – aus Scham für dieses Spiel.

Wahrscheinlich haben die Capstone-Programmierer ihr Talent gleich mit eingeschmolzen, denn *T2 Chess Wars* ist technisch so mißraten wie die Erziehung von John Conner – die Super-VGA-Grafik ist hingeschludert und bei den langweiligen Brettanimationen sorgen nur Störstreifen und andere Grafikfehler für Abwechslung. Doch damit nicht genug: Die farblosen Hintergrundszenerien der Kämpfe sind vermutlich von einem motorisch gestörten Kleinkind auf einem C-64 gezeichnet worden und die deutsche Übersetzung



klingt nicht nur komisch, sondern unterbietet die Grafik noch an Lieblosigkeit: Die Texte sind oft zu lang und überschneiden die Abmessungen der Fenster. Die Spielstärke ist sowieso nicht relevant, denn Freunde des "Spiels der Könige" halten sich sowieso an seriöse

Programme, wie zum Beispiel Software Toolworks *Chessmaster*. Zumindest denkt der Computer bedenklich lang (abgestürzt?) und eine übersichtliche 2-D-Brettübersicht glänzt durch Abwesenheit. Capstone terminiert das Geld der *T2 Chess Wars*-Käufer ohne fairen Gegenwert und ist damit fast noch gewissenloser als der T-1000. Da hilft nur eines: "Hasta la vista, Chess Wars".



Schach: Terminator 2 Judgment Day Chess Wars ist schwach

der treffen, gilt wieder das sozialistische Prinzip der Gleichheit: *T2 Chess Wars* blendet für die kurzen, animierten Kampfszenen auf ein Normal-VGA-Szenario um und zeigt, wie zum Beispiel ein

dardoptionen (Spielstand speichern, Spielstärke des Computers bestimmen) zwischen fünf apokalyptischen Schachbrett-Szenarien wählen (Eiszeit, Höhle, Brücke, Wirbel oder Einöde) und Euch, je nach Stimmung, zwischen "romantischer" und "packender" Hintergrundmusik entscheiden. js



Grauer Star: Ohne Super-VGA-Karte gibt's nur 16 Farben

fliegender Hunter-Killer durch kräftigen Laser-Beschuß einen Rebellsoldaten in einen gepixelten Blutbrei verwandelt.

Terminator 2 Judgment Day Chess Wars könnt Ihr zu zweit, allein oder gar nicht spielen – wenn Euch die Lust vergeht, übernimmt der Rechner beide Seiten. Ansonsten könnt Ihr neben Computerschach-Stan-

Genre: Strategie

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 19%

Grafik: 22% Sound: 34%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MB, VGA, Festplatte 16 MB

Unterstützt: Super VGA, Maus, Adlib, Soundblaster, PAS, Roland

Geplant für: -

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

A-Train/dt	84,95	92,95	--
A-Train Construction Set/dt	42,95	42,95	--
Aces of the Pacific & Mission/dt	--	79,95	--
Aces over Europe/dt	--	74,95	--
B17 Flying Fortress/dt	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk/dt	69,95	74,95	--
Battle Isle Data Disk 2/dt	48,95	48,95	--
Battle Tech Trilogy	--	54,95	--
Betrayal at Krondor/dt	--	79,95	--
Blaster/dt	49,95	--	--
Body Blows/dt	47,95	55,95	--
Bundesliga Manager Prof. 2 G/dt	69,95	69,95	72,95
Burntime/dt	69,95	79,95	--
Chaos Engine/dt	49,95	--	54,95
Civilization/dt	76,95	89,95	69,95
Comanche/dt	--	89,95	--
Comanche Mission Disk/dt	--	49,95	--
Das Schwarze Auge/dt	74,95	86,95	--
Day of the Tentacle/dt	--	89,95	--
Der Patzner/dt	72,95	87,95	74,95
Desert Strike/dt	54,95	--	--
Dogfight/dt	69,95	89,95	--
Dune 2/dt	52,95	62,95	--
Dungeon Master & Chaos/dt	62,95	--	65,95
Eight Ball Deluxe	--	69,95	--
Eishockey Manager/dt	74,95	81,95	--
Empire Deluxe	--	79,95	--
Empire Deluxe Data Disk	--	59,95	--

Eye of the Beholder 2/dt	87,95	87,95	--
Eye of the Beholder 3/dt	--	89,95	--
F-15 Strike Eagle 3/dt	--	89,95	--
Fields of Glory/dt	--	89,95	--
Fire & Ice/dt	49,95	--	49,95
Flashback/dt	62,95	69,95	--
Flight Simulator 5/dt	--	94,95	--
Formula 1 Grand Prix/dt	77,95	89,95	77,95
Freddy Pharkas/dt	--	69,95	--
Gateway 2 - Homeworld	--	63,95	--
Goal/dt	52,95	--	--
Gunship 2000/dt	69,95	89,95	--
Hannibal/dt	67,95	81,95	--
Historyline 1914-1918/dt	81,95	81,95	--
Indiana Jones 4/dt	87,95	91,95	--
Ishar 2/dt	58,95	62,95	58,95
Jurassic Park/dt	59,95	69,95	--
King's Quest 6/dt	--	79,95	--
Lands of Lore	--	65,95	--
Legend of Kyrandia/dt	63,95	63,95	--
Legends of Valour/dt	85,95	85,95	--
Lemmings 2/dt	63,95	81,95	64,95
Links 386 Pro/dt	--	92,95	--
Links 386 Pro Banff	--	--	--
Belfry, Innisbrook, Mauna Kea,	--	--	--
Pinehurst Course	je --	42,95	--
Lost in Time/dt (CD-ROM)	--	V. m.	--
Lost Vikings/dt	69,95	79,95	--
Lothar Matthäus/dt	64,95	71,95	--

Lotus 3/dt	49,95	64,95	51,95
Might and Magic 3/dt	72,95	86,95	--
Might and Magic 4/dt	--	87,95	--
Might and Magic 5/dt	--	94,95	--
NHL Hockey/dt	--	79,95	--
One Step Beyond/dt	38,95	38,95	--
Pinball Dreams/dt	49,95	61,95	--
Pinball Fantasies/dt	56,95	--	--
Pirates! Gold/dt	--	89,95	--
Populous 2/dt	62,95	76,95	29,95
Prehistorik 2/dt	--	69,95	--
Prince of Persia 2/dt	--	69,95	--
Privateer/dt	--	89,95	--
Privateer Speech Pack/dt	--	39,95	--
Protostar/dt	--	77,95	--
Railroad Tycoon/dt	76,95	85,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe/dt	--	82,95	--
Red Baron & Mission Disk/dt	--	79,95	--
Seal Team/dt	--	82,95	--
Secret of Monkey Island/dt	72,95	86,95	79,95
Secret of Monkey Island 2/dt	86,95	86,95	--
Sensible Soccer '93/dt	49,95	58,95	51,95
Seven Cities of Gold 2/dt	--	66,95	--
Shadow Caster/dt	--	79,95	--
Silent Service 2/dt	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe/dt	85,95	85,95	--
Sim Farm/dt	--	92,95	--
Sim Life/dt	85,95	92,95	--
Simon the Sorcerer/dt	--	V. m.	--
Soccer Kid/dt	55,95	--	--
Space Legends/dt	71,95	78,95	--
Space Quest 5/dt	--	69,95	--
Space Quest Compilation 1-4	--	87,95	--
Street Fighter 2/dt	57,95	64,95	58,95
Strike Commander/dt	--	89,95	--
Strike Commander Mission Disk/dt	--	39,95	--
Strike Commander Speech Pack	--	35,95	--
Stronghold	--	69,95	--
Syndicate/dt	61,95	80,95	--
T.F.X./dt	V. m.	V. m.	--
Take a Break Pinball/dt	--	64,95	--
Task Force 1942/dt	--	89,95	--
Tornado/dt	--	69,95	--
Ultima 7/dt	--	84,95	--
Ultima 7 Teil 2/dt	--	81,95	--
Ultima 7 Teil 2 -	--	--	--
Silver Seed Data/dt	--	39,95	--
Ultima Trilogy (4-6)/dt	--	76,95	--
Ultima Underworld/dt	--	76,95	--
Ultima Underworld 2/dt	--	76,95	--
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Wall Street Manager/dt	--	85,95	--
Warlords 2	--	87,95	--
Wing Commander/dt	39,95	--	--
Wing C. Secret Missions 1 & 2	--	41,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
& Speech Pack/dt	--	74,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
Special Op. 1 + 2/dt	--	44,95	--
Wing Commander 2	--	--	--
Speech Pack	--	34,95	--
Wing Commander Academy/dt	--	65,95	--
Wizardry 7/dt	--	94,95	--
X-Wing/dt	--	89,95	--
X-Wing Mission Disk/dt	--	43,95	--
Vol. Joel/dt	56,95	64,95	--
Zool/dt	50,95	69,95	54,95

MEGA-HITS

Aces over Europe/dt.	75,00	IBM-PC
Day of the Tentacle/dt.	89,00	IBM-PC
Flight Simulator 5/dt.	95,00	IBM-PC
NHL Hockey/dt.	80,00	IBM-PC
Pirates! Gold/dt.	89,00	IBM-PC
Privateer/dt.	89,00	IBM-PC
Shadow Caster/dt.	80,00	IBM-PC
Strike Commander Mission Disk./dt.	39,00	IBM-PC
Syndicate/dt.	62,00	Amiga
	81,00	IBM-PC

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49,90
1,8 MB Erweiterung für Amiga 500	199,00
1 MB Erweiterung für Amiga 600	89,90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	119,00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Advanced Gravis analog Joystick PC	75,00
Gravis Game Pad PC	48,00
Sound Blaster 16/dt.	329,00
Sound Blaster 16 ASP/dt.	439,00
Sound Blaster Deluxe Edition/dt.	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition/dt.	259,00

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	--	--
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
F-15 Strike Eagle 2/dt.	30,95	30,95	31,95
F-16 Falcon/dt.	34,95	--	--
F-16 Falcon Mission 1 oder 2/dt.	je 25,95	--	--
F-19 Stealth Fighter/dt.	32,95	32,95	34,95
Loom	26,95	26,95	27,95
M1 Tank Platoon/dt.	28,95	28,95	30,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	27,95
Midwinter 2/dt.	30,95	30,95	32,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Piratool/dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2/dt.	--	--	29,95
Power Monger/dt.	--	--	29,95
Prince of Persia	18,95	23,95	--
Project-X	23,95	--	--
Shanghai 2/dt.	--	24,95	--
Sherlock Holmes/dt.	--	44,95	--
Star Trek/dt.	--	44,95	--
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican 2/dt.	14,95	--	22,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Bücherstr. 24 • 46397 Bocholt

02871/86 31

18 30 88

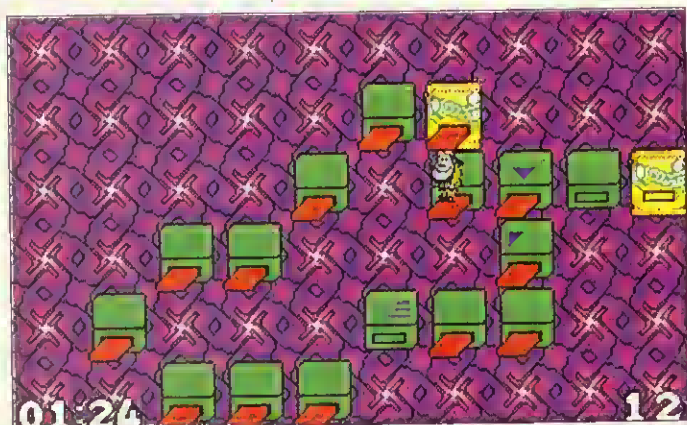
18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

V.m. = Vorbestellung möglich | dt = Deutsche Anleitung oder Version

Bretthart



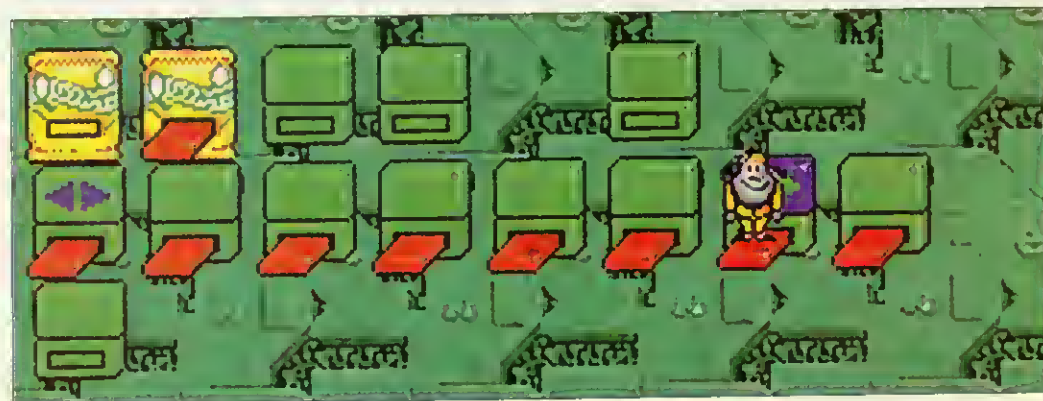
Hund mit elastischen Waden: Colin hüpfte sich durch

One Step Beyond



Step Beyond steht ein englischer Corgi zur Verfügung. Nebenbei ist der WauWau noch dezent als Werbeträger für die britische Kräckermarke "Quavers" tätig, was deutsche Knobelfreunde jedoch nicht stören muß. Anders als beim Ameisenrösterling müssen wir diesmal keine Steine vom Bildschirm räumen, sondern Hund Colin mit Joystick oder Tastatur sicher durch hundert Denkfix-Level zum jeweiligen Ausgang bugsieren.

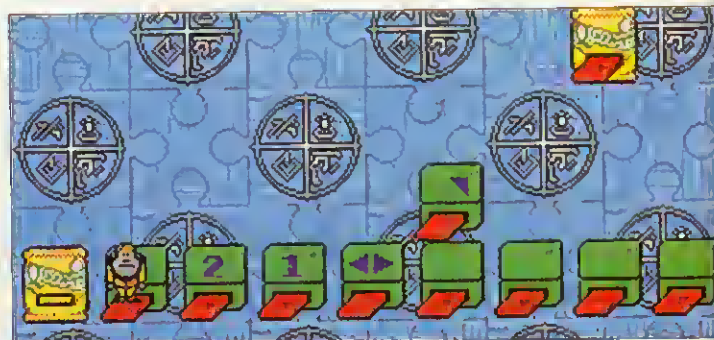
Die Sache hat nur unzählige Haken: Colin hüpfte zwar brav von Sprungbrett zu Sprungbrett, nur leider lösen sich die Bretter nach der ersten Berührung in Wohlgefallen auf. Ein unbedachter Hüpf in die falsche Richtung, und der Rückweg ist versperrt, oder Hundi fällt ganz aus dem Rahmen. Gemeinerweise



Um es kurz zu machen, One Step Beyond ist auf beiden Systemen genauso gut wie Push Over. Das letztjährige Dominovergnügen spielte sich einen Tick langsamer, weil G.I. Ant doch reichlich durch die Gegend wackeln und Steine verrücken mußte. Mit Colin Curly kommen wir direkter und ohne Umwege an das Puzzle-Ziel. – Dafür müssen wir diesmal auf die befriedigend-putzige Domino-Kettenreaktion verzichten. Knobeltechnisch ist das Niveau deutlich angehoben worden. In den



ersten zehn Levels werden wir mit den Spielmechanismen und allen Zusatzplattformen vertraut gemacht, danach geht's gleich zur Sache. Wie schon im Vorgänger, vermischen sich die Denksportaufgaben durch geschickten Einsatz von Verzögerern und beweglichen Sprungbrettern mit Geschicklichkeitseinlagen. Auch PC-Besitzer sollten sich einen Joystick gönnen – damit spielt sich One Step Beyond schön flüssig. Fazit: Kaufempfehlung für Intelligenztest-Freaks und Hundenarren.



Knusperlust: Start- und Zielpunkt ist jeweils eine Tüte Chips

müssen wir zusätzlich jede Plattform einmal berührt haben. – Erst wenn alle verschwunden sind, können wir guten Gewissens auf dem Zielbrett landen. Um die Lage gänzlich ausweglos zu machen, haben die Programmierer von Red Rat Software elit Sonderplattformen entwickelt, die bei Berührung die wildesten Effekte auslösen. So werdet Ihr womöglich gleich um vier Felder durch die Luft gewirbelt, macht einen Salto rückwärts, zwei Etagen nach oben oder öffnet alle mühsam weggeputzten Bretter wieder. Da sich die Hüfterei mit zunehmendem Level, kombiniert mit einem Zeitlimit, doch recht schwierig gestaltet, hat

man uns unendliche Continues spendiert, wahlweise dürrt Ihr gewonnene Punkte opfern, um an alter Stelle im Spiel weiterzumachen. Nach jedem gelösten Rätsel gibt's netterweise ein Paßwort, alle zehn Level wechselt der Stil der Hintergrundgrafik und der Soundtrack. vw

Plattformen müssen in richtiger Reihenfolge betreten werden

Genre: Denkspiel

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 73%

Grafik: 42% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 2,2 MB Festpl., 640 KB, VGA

Unterstützt: AdLIB, Soundblaster, Joystick

AMIGA 73%

Grafik: 44% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1MByte, Joystick

Unterstützt: –

Geplant für: ST



Lotus

Tempolimits, Radarfallen, Schleicher – Passionierte Raser haben es nicht leicht auf deutschen Autobahnen. Shaun Southerns Lotus-Saga hat schon auf Amiga und ST für stautreue Adrenalinstöße gesorgt, jetzt wird der PC überholt: Schnelle Grafik, bergige Strecken, einfache Steuerung, viele Renn-Modi, ein simpler Strecken-Baukasten und der beliebte Zweispielermodus im Split-Screen bieten auch PC-Besitzern eine verletzungsichere Alternative zur Autobahn und zu anderen PC-Rennern mit Anspruch, wie *Car & Driver*, *Vette!* und *4D Sports Driving*. Im direkten Vergleich spielt sich das Amiga-Original des roten Renners um einiges flüssiger und unkomplizierter, aber freie Fahrt hat man auch auf dem PC – wer dem Vordermann ständig mit Blinker und Lichtscheuche an der Stoßstange klebt, sollte slatt neuer Felgen und Spoiler *Lotus: The Final Challenge* auf den Einkaufszettel setzen. Ein Wermutstropfen allerdings: Der augenfeindliche Kopierschutz. js



Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Gremlin

MS-DOS 73%

Grafik: 66% Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz,
640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster,
Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga, Atari ST
Geplant für: –



Body Blows

Keine Eitersucht, bitte: Team 17 geht fremd. Die Engländer haben die Amiga-Spieleszene mit Programmen wie *Alien Breed*, *Codename: Assassin* und *Project X* bereichert und setzen jetzt zwei Erfolgstitel fürs MS-DOS-System um: Noch vor *Alien Breed* beschert uns Team 17 mit *Body Blows* ihre *Streetfighter 2*-Interpretation. Auf der HO-Diskette findet sich alles, was dem Hobby-Hauer vor Freude die Muskeln zucken läßt: Ein Zweispielermodus, ein Turnier, verschiedene Hintergrundgrafiken, "Special Moves" und acht Gegner, vom schwarzen Ninja bis zum rabiaten Rasseweib. Spielerische Unterschiede zur Amiga-Version gibt es keine, allerdings hüpfen die Akteure systembedingt nicht so geschmeidig durchs Bild und vor der Tastatursteuerung sollte man ein Fingerhaken-Training absolvieren. *Body Blows* ist meilenweit vom Super-Nintendo-*Streetfighter* entfernt, aber für PC-Prügler die naheliegendste Alternative. js



Genre: Kampfsport
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Team 17

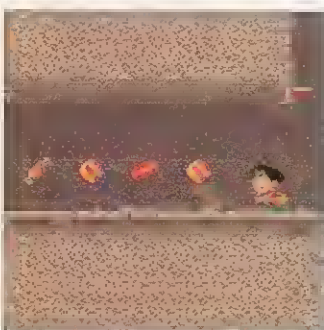
MS-DOS 52%

Grafik: 61% Sound: 46%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, 16 MHz,
640 KB, VGA, Festplatte 2 MB
Unterstützt: Adlib, Soundblaster,
Roland, Maus, Joystick
Erschienen: Amiga
Geplant für: –



Soccer Kid

Rote Karte für Pirat Scab: Der Welt-raum-Flegel hat den Pokal der Fußball-WM 1994 entwendet und baut eine Bruchlandung auf dem nächsten Asteroiden – der Pokal zerbricht in fünf Stücke, die zur Erde fallen und in verschiedenen Nationen notlanden: England, Italien, Russland, Japan und Amerika. Je drei Abschnitte in jedem Land muß *Soccer Kid* samt Fußball durchqueren, um den Pokal zu klettern – unter anderem den Roten Platz, einen Zug und ein Kriegsschiff. *Soccer Kid* springt, rutscht und läuft – doch damit nicht genug: Er kann sich über Abgründe schwingen, auf Beckenbauer-Art seinen Ball balancieren und Fallrückzieher und Kopfbälle ausführen. *Soccer Kid* ist eines der niedlichsten und originellsten Jump & Run der letzten Zeit. Nur das knappe Zeitlimit zerlt an den Nerven, man wünscht sich eine Verlängerung für Fußball-Kabinettsstückchen. Jeder Geschicklichkeits- und Fußballfreund sollte sich unbedingt diesen Knaller ins Tor legen. js



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Krisalis

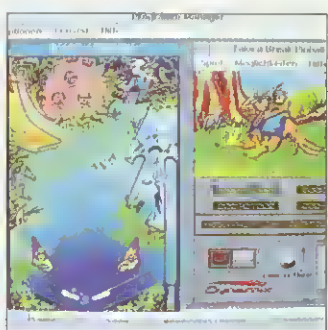
AMIGA 84%

Grafik: 75% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Mehr Lautwerke
Erschienen: –
Geplant für: Mega Drive, SNES



Pinball for Windows

Was ist bloß mit Oynamix los. Erst die literarische Schlappille *Betrayal at Krondor* und nun eine pietige Flipper-sammlung, die liebgezwungene Sierra-Motive scham- und witzlos ausbeutet. Die gerade mal zigarettenschachlel-großen Spielfelder sind so wirr gestaltet, daß der autrechte Flipperkönig bald um sein Augenlicht fürchten muß. Oer Griff zum Geschwindigkeitsmenü sorgt zwar für Abhilfe, nur leider wird's dann zur Qual in Zeitlupe. Um den Minus-Score vollzumachen, hat man auch beim Tischdesign voll danebengegriffen. Ob wir den Willy- oder Larry- oder Rogerflipper malträtiert, ist dabei völlig egal, die Orientierung bleibt Glück-sache. Was jeweils Seitenbegrenzung oder Kugellautbahn ist, bemerkt man erst, wenn zutäglich mal wieder ein Bällchen aus einer mysteriösen Ecke kullert. Windows-Anbeter sollten weiter Solitär spielen oder gleich einen ausgewachsenen DOS-Flipper der Konkurrenz laden. vw



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dynamix/Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Sierra

MS-DOS 44%

Grafik: 62% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386/25 MHz, 2 MB
RAM, Windows 3.1, 3 MB
Festplatte
Unterstützt: Soundblaster,
Adlib,
Geplant für: –





Eine Mischung aus Virtueller Realität, Film, Kunst und Computergrafik braute sich im kalifornischen Anaheim zusammen – zwischen Head-mounted Displays, Data Suites und Brain Food wagte ein Special Team der **POWER PLAY** einen Blick in die Zukunft.

3DO-Boss Trip Hawkins einmal über die Schulter zu sehen scheute der fast Republikflüchtige keine Mühe.

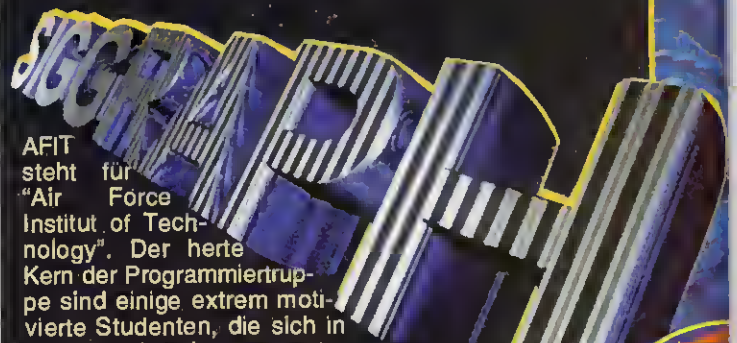
Cyberdreams

Abgehärtete *Strike Commander*-Piloten sind ein bisschen gewohnt – mit der Sicherheit eines Geschwader-Kommandanten schnürte sich Christian den Riemen seines Wide Eye Helms fest. Sekunden später ließ ihn der Grafik-Afterburner des Turbosimulators vom Stuhl kippen. Durch Täler, über Flüsse und Städte geht der rasante Hi-Tech-Flug, der Cyber Space Helm macht das 25 x 25 Meilen große Gelände gut überschaubar. Ein Supercomputer von Silicon Graphics – die Indigo 2 – läßt die Grafikchips quellen, um die mit lebenechten Texturen belegten Polygone in den Kaiser Electro-Optics-Helm zu pumpen. Speziell der "Wide Eye Helm" macht die AFIT zum Simulationsknüller. Der Rechner mißt mit einem Sensor im Helm die Kopfbewegungen des Piloten und wertet den Blickwinkel des Piloten aus. Aus diesem Er-

gebnis berechnet der Computer das Bild, das ihr euch im echten Leben sehen würdet. Durch zwei voneinander unabhängig steuerbare Monitore (monochrome CRT-Displays) die jeweils ein Auge mit frischem Bildmaterial versorgen, wird dem Piloten eine fest echte dreidimensionale Welt vorgegaukelt. Das dabei angewendete Prinzip basiert auf einer Eigenart des menschlichen Auges, denn die Bilder von beiden Augen werden im Hirn des Menschen zu einem perspektivischen Bild verschmolzen. Der Cyber Space Helm nutzt diesen Effekt, indem er durch kleine Änderungen der beiden Displays ein stereoptisches Sehen vortäuscht. Der so gebeutelte Pilot kann so Entfernungen richtig einschätzen, eine plötzlich auftauchende Felswand bekommt dann eine völlig andere Dramatik als auf dem häuslichen Monitor. Daß sich AFIT trotz monochromer Darstellung diesen Helm aussuchte, hat ebenfalls einen guten Grund, denn eine andere Version dieses Systems wird in echten Hubschraubern und Jets als HUD-Ziel-System genutzt.

Multimedia-Entwickler, Hardwarefreaks, Künstler und Virtual-Reality-Gurus haben ihr Woodstock Festival längst gefunden – jedes Jahr trifft sich diese auserkorene Gemeinschaft auf der größten Messe für professionelle Computeranimation – der Siggraph. Nachdem Christian die Einladung zur Messe erhalten hatte,

brach er Hals über Kopf auf um den erst besten Jumbo in Richtung Kalifornien zu kapern. Nur Zoll und fehlender Peß konnten ihn stoppen. Um Euch über neue Projekte und Entwicklungen auf dem laufenden zu halten und der Dinosaurierschmelde Industrial Light & Magic, Aliens-Regisseur James Cameron oder



AFIT steht für "Air Force Institut of Technology". Der harte Kern der Programmiertruppe sind einige extrem motivierte Studenten, die sich in virtuellen Umgebungen austoben. Unterstützung fanden die Computereffreaks bei der ARPA, einer speziellen Schule für Pilotenförderung. Mit so einem Geldgeber an der Angel mußten die Jungs um Dr. Dave Pratt nicht mit edlen Zutaten sparen. Stimmung kommt bei dieser Art der elektronischen Unterhaltung allemal auf, denn selbst harte Simulationsspieler sah man ab und zu einen Sonntagsflug wagen.

Noch größeren Anklang fand die Hanggleiter-Simulation bei Evans & Sutherland. Obwohl sich Evans & Sutherland eigentlich nur mit Pro-fisimulationen im Millionenollarbereich beschäftigt, entwickelte man exklusiv zur Siggraph eine Cyberspace-Orgie der besonderen Art: Wie bei einem echten Hanggleiter konnte sich hier der Pilot in einen Dra-chen legen. Die fast echte Umgebung wurde per Cyberspacebille und Steuermechanik in Szene gesetzt. Mit einem kleinen Schubs wurde der gut verzurte Pilot schließlich vom Hochhausdach gekippt und durfte sich mit der Steuerung seines Hanggleiters vertraut machen. Nach einigen Kollisionen mit sehr standfesten Wolkenkratzern konnte man die fast perfekte Illusion

genießen. In der hypermodernen Stadt durften wimmelnde Menschen, fahrende Autos und Magnetschwebbahn genauso wenig fehlen wie verspiegelte Hochhäuser. Obwohl Testpilot Christian aus noch nicht aufgeklärten Gründen von weiteren Flügen Abstand nahm, lief es bislang unverletzten Besuchern heiß und kalt über den Rücken. Gänzlich frei durch den Raum

ließ Fakespace seine Besucher fliegen: wie Superman bewegte sich der Betrachter durch eine imaginäre Welt. Die 3D-Welt konnte durch das Boomdisplay von Fakespace besucht werden. Auch akustisch wird einiges geboten, der 3D-Sound von Crystal River Engineering bombardierte den virtuellen Wanderer mit feinstem Surroundsound. Die vordefinierte Fahrt durch eine wundervolle Welt der Schwerelosigkeit protzte mit ständig wechselnden Eindrücken vom geschlossenen Zimmer bis zur Großstadt. Nachdem es Cyberspace-Pionier VPL Research aus dem Rennen warf, wobei der Cyber-Papst und



Händleranfrage erwünscht
Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Project X 27,- DH
Flight of Intruder 32,- DH
Jack Nicklaus Golf 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Alien Breed 2 * 47,- DH
Burntime * 64,- DH
Body Blows Galact. * 47,- DH

1869	63,- DV	Dogfight	15,- DH	Lonni Compil (1-3)	49,- DH	Sim Life	13,- DV
3D Construct. T.D	117,- DV	Double Dragon 3	15,- DH	Mad Hews	65,- DV	Sindbad+Thro Iah	19,- DH
A-Train	72,- DV	Dune	36,- DV	McDonald Land	48,- DH	Soccer Kid	59,- DH
-Construction Set	43,- DV	Dune 2	54,- DV	Megamix	59,- DH	Spare Crusade	25,- DH
Abandoned Places	58,- DV	Dyna Blaster	60,- DV	Missup.Master Golf	39,- DH	Spare Hawk	64,- DH
Arbus A 320	62,- DV	Futurology Manager	11,- DV	Might and Magic 3	64,- DV	Spare Legends	63,- DH
Arbus A 320 Amer.	60,- DH	Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Monkey Island 2	15,- DV	Space Quest 1	39,- DH
Alen 3	41,- DH	Epi	61,- DH	More Lemmings Data	26,- DH	Special Forces	39,- DV
Alien Breed 2	41,- DH	Erben der Thron	61,- DV	Morph	44,- DH	Star Trek	13,- DV
Alien Breed SE 9T	24,- DV	Eye of Beholder 1	16,- DV	Mortal Kombat	54,- DH	Steel Empire	60,- DH
Antrass	64,- DV	I IT Challenge	28,- DH	On The Road	60,- DV	Streets of London	48,- DV
Arabian Nights	59,- DV	Fallen Empire	82,- DV	One step beyond	46,- DH	Street Lighter 2	47,- DV
Antarctic	15,- DV	Flashback	59,- DV	Overdrive	49,- DH	Superfrog	58,- DV
9 17 Flying Lion	63,- DH	Light of Intruder	32,- DH	Passing Shot	19,- DH	Syndicate	59,- DV
Ballistic Diplom.	31,- DV	Loimla One GP	39,- DV	Penhouse Hot Homb	34,- DV	Tearaway Thomas	45,- DH
Battle Tale Contr.	57,- DH	Galaxy Force	15,- DH	Pinball Dreams	48,- DH	Terra	48,- DH
Battle Team	63,- DH	Goal 1	50,- DH	Pinball Fantasies	54,- DH	Thien Funnel Hour	67,- DH
-Battlefield Data 7	45,- DH	Gobblin 2	65,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	Tron: The Deadly Game	29,- DH
Black Sect	69,- DH	Greatest Comp.	55,- DV	Pinball Wizard	18,- DH	Transarcica	52,- DV
Blazax	46,- DH	Gumball 2000	64,- DH	Popul.+Promis.Land	39,- DH	Traps in Treasures	59,- DH
Body Blows	44,- DH	Hammid	63,- DV	Populom 2 Pini	63,- DH	Triple Action 5	35,- DH
Body Blows Galact.	47,- DV	Hatred!	63,- DV	Prismet Manager	35,- DH	Trivial Pursuit	32,- DH
Brnd.Man.Prof 2.0	62,- DV	History Line 14-18	75,- DV	Prince of Persia	32,- DH	Trolls	45,- DH
Brumme	64,- DV	Human Race Standal	54,- DV	Project X	21,- DH	Turmeric 3	59,- DH
Championsh.Kan 93	60,- DH	Humani	49,- DH	Quint	49,- DH	Ultima 5	35,- DV
Chaos Engine	48,- DH	Indiana Jones 4	14,- DV	Quinn	18,- DV	Ultima 6	59,- DH
Chess (Eng. ng 4 D)	31,- DV	Irbat 2	54,- DV	Raided Tycoon	39,- DV	Ultim 2	59,- DH
Chuck Rock 2	49,- DH	Jack Nicklaus Golf	32,- DH	Rainbow Collection	14,- DH	USS John Young 2	29,- DH
Cisco Heat	22,- DH	Jaguar XJ 220	22,- DH	Reach (Lukit)	49,- DH	Viking Fields	59,- DH
Civilization	14,- DV	Jonathan	75,- DV	Red Baron	39,- DH	Walkers	59,- DH
Combat Air Patrol	58,- DH	Jurassic Park	52,- DV	Risky Woods	51,- DH	War in the Gulf	71,- DH
Conquestors	61,- DV	KGB	38,- DH	Sabre Team	65,- DH	Whales Voyage	66,- DV
-Data	31,- DV	Legend of Valoni	19,- DV	Secret Monkey Ild	64,- DH	Wing Commander DV	79,- DV
Crazy Cars 3	48,- DH	Legend o Kyandia	64,- DV	Sein.Sacri 92/93	41,- DH	Winkid	59,- DH
Curse of Enchantia	61,- DH	Lemmings 2	59,- DV	Shadowlands	34,- DV	Wolpack	29,- DH
Daily Cor.Girl Pok	29,- DH	Lethal Weapon	66,- DH	Shuttle	53,- DH	WWF Wrestling 2	29,- DH
DIA	69,- DV	Lords of Power	72,- DH	Silent Service 2	76,- DH	WWF Wrestling 2	59,- DH
Deluxe P.A.S. AGA	189,- DV	The Lost Viking	66,- DV	Sim Ant	71,- DV	Yol Joel	52,- DH
Des Patinier	62,- DV	Lothar MathNut	58,- DV	Sim City Deluxe	79,- DV	Zool	43,- DH
Die Seidler	11,- DV	Lou 3	49,- DH	Sim Earth	77,- DH	Zool 2	48,- DH

Sonderangebote

Darkspeed 1.5 49,- DV
Maupiti Island 19,- DH
Mega-Lo-Mania 39,- DV

PC

Tip des Monats

Aces over Europe D * 69,- DV
Freddy Pharkas DV * 59,- DV
Wing Com.Academy * 62,- DH

1869	75,- DV	Eye of Beholder 2	76,- DV	Manpiti Island	22,- DH	Spellhammer	65,- DV
10 Construct. (CD-ROM)	116,- DH	Eye of Beh 3 Duth	15,- DV	Mega-Lo-Mania	39,- DV	Star Trek	90,- DH
A-Train	81,- DV	F 15 Str. Eagle 3	85,- DH	Might and Magic 4	11,- DV	Starford	90,- DH
-Continuum Set	43,- DV	Falton 3.0	85,- DV	Might and Magic 5	81,- DV	Steel Empire	63,- DH
Acen of T. Pacoli	62,- DH	MacDisk 2 MIC29	52,- DH	Monkey Island 2	15,- DV	Strengob. Hotel.	54,- DV
Aces over Europe D	25,- DV	Fields of Glory	85,- DH	NHL Hockey	77,- DH	Stornovik	24,- DH
Arbus A 320	62,- DV	Flashback	51,- DH	NIHL Hockey	39,- DH	Sweet Lighter 2	59,- DH
Arbus A 320 Amer.	60,- DH	Flashback 2	65,- DV	One step beyond	46,- DH	Sink Commander	80,- DH
Alien Breed	54,- DH	Flashback 3	65,- DV	Parafix Strike	79,- DH	Str.Econ.+Speech	114,- DH
Alien Breed SE 9T	24,- DV	Flashback 4	65,- DV	Parafix Strike 2	39,- DV	-Speech	39,- DH
Antrass	64,- DV	Flashback 5	65,- DV	Parafix Strike 3	39,- DV	-Yac.Operation 2	35,- DH
Battle Tale Contr.	57,- DH	Flashback 6	65,- DV	Parafix Strike 4	39,- DV	Scout Island	87,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	69,- DH	Flashback 7	65,- DV	Parafix Strike 5	39,- DV	Syndicate	75,- DV
Battle Chess 2	57,- DH	Flashback 8	65,- DV	Parafix Strike 6	39,- DV	Take a Break Pmb.	43,- DH
Battle Chess 4000	63,- DH	Flashback 9	65,- DV	Parafix Strike 7	39,- DV	Task Force	85,- DH
Battle Team	63,- DH	Flashback 10	65,- DV	Parafix Strike 8	39,- DV	Thunderhawk	37,- DH
-Battlefield Data 2	45,- DH	Flashback 11	65,- DV	Parafix Strike 9	39,- DV	Tornado	15,- DH
Blazax	46,- DH	Flashback 12	65,- DV	Parafix Strike 10	39,- DV	Transarcica	52,- DV
Brazzax Sine	15,- DV	Flashback 13	65,- DV	Parafix Strike 11	39,- DV	Tr.Persuade deluxe	65,- DV
Brazzax al Kondo	15,- DV	Flashback 14	65,- DV	Parafix Strike 12	39,- DV	Troll	45,- DH
Body Blows	44,- DH	Flashback 15	65,- DV	Parafix Strike 13	39,- DV	Twilight 2000	85,- DV
Brnd.Man.Prof 2.0	62,- DV	Flashback 16	65,- DV	Parafix Strike 14	39,- DV	Ultima 1	19,- DV
Burning Steel	75,- DV	Flashback 17	65,- DV	Parafix Strike 15	39,- DV	-Data Forge of Vi	43,- DH
-Data 1 America	36,- DV	Flashback 18	65,- DV	Parafix Strike 16	39,- DV	Ultima 2-2 Serpils	19,- DH
Data 2 Superschl.	36,- DV	Flashback 19	65,- DV	Parafix Strike 17	39,- DV	-Data Silver Seed	42,- DH
Brumme	14,- DV	Flashback 20	65,- DV	Parafix Strike 18	39,- DV	Ultima Trilogy 2	69,- DH
Car and Driver	70,- DH	Flashback 21	65,- DV	Parafix Strike 19	39,- DV	Ultima Underworld	69,- DH
Carners at War	14,- DV	Flashback 22	65,- DV	Parafix Strike 20	39,- DV	Ultima Underw. 2	69,- DH
-Construction Kit	66,- DV	Flashback 23	65,- DV	Parafix Strike 21	39,- DV	Y for Victory 3	82,- DH
Chick Y.Am Combat	62,- DV	Flashback 24	65,- DV	Parafix Strike 22	39,- DV	Y for Victory 4	69,- DV
Civilization	85,- DV	Flashback 25	65,- DV	Parafix Strike 23	39,- DV	Y for Victory 5	19,- DH
Comanche	79,- DV	Flashback 26	65,- DV	Parafix Strike 24	39,- DV	Y for Victory 6	76,- DV
-Mission Disk 1	45,- DV	Flashback 27	65,- DV	Parafix Strike 25	39,- DV	Y for Victory 7	75,- DH
Comp.Chess System	19,- DV	Flashback 28	65,- DV	Parafix Strike 26	39,- DV	Y for Victory 8	69,- DV
Cruise La.Copie	59,- DV	Flashback 29	65,- DV	Parafix Strike 27	39,- DV	Y for Victory 9	69,- DV
Crusaders of Dark	79,- DV	Flashback 30	65,- DV	Parafix Strike 28	39,- DV	Y for Victory 10	69,- DV
Darkspeed 1.5	49,- DV	Flashback 31	65,- DV	Parafix Strike 29	39,- DV	Y for Victory 11	69,- DV
Des Patinier	14,- DV	Flashback 32	65,- DV	Parafix Strike 30	39,- DV	Y for Victory 12	69,- DV
CD ROM	83,- DV	Flashback 33	65,- DV	Parafix Strike 31	39,- DV	Y for Victory 13	69,- DV
Die Schine n.Busi	76,- DV	Flashback 34	65,- DV	Parafix Strike 32	39,- DV	Y for Victory 14	69,- DV
Dune 2	59,- DV	Flashback 35	65,- DV	Parafix Strike 33	39,- DV	Y for Victory 15	69,- DV
Dungeon Master	59,- DV	Flashback 36	65,- DV	Parafix Strike 34	39,- DV	Y for Victory 16	69,- DV
Electro Manager	17,- DV	Flashback 37	65,- DV	Parafix Strike 35	39,- DV	Y for Victory 17	69,- DV
Electro Body	33,- DV	Flashback 38	65,- DV	Parafix Strike 36	39,- DV	Y for Victory 18	69,- DV
Elvira 2 Jaws of C	44,- DV	Flashback 39	65,- DV	Parafix Strike 37	39,- DV	Y for Victory 19	69,- DV
Empire Deluxe	17,- DV	Flashback 40	65,- DV	Parafix Strike 38	39,- DV	Y for Victory 20	69,- DV

* = Bei Anwesenheit noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in English)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartegebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf

**Mit
5 Mark
dabei!**

POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-
text unter der Rubrik:

☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
☐ DM 5.- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei: Bitte keine Briefmarken! ☐ Lynx

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Unterschrift

Datum	Ort
Absender umseitig, bitte nicht vergessen)	

MS-DOS

869*	74.90	Pirates Gold**?	84.90
i-Train*	84.90	Populous 2**	69.90
irbus A 320 USA**	79.90	Prince of Persia 2**	69.90
imbush of Sorin.**	79.90	Protostar*	69.90
instans**	64.90	Rail. Tycon.Deluxe*	74.90
Mc Lean's Pool**	59.90	Red Baron+Mission1*	74.90
done in the Dark*	79.90	Return o.f. Phantom	74.90
attchess 4000**	64.90	Sensible Soccer*	54.90
attle Isle Data 2**	49.90	Sherlock Holmes*	74.90
attlefoads***?	49.90	Shadow of I. Comet*	79.90
azooka Sue*	74.90	Space Hulk**	74.90

Aces over Europe* 74,90

etrayal of Krondor	74.90	Shadow Caster**	74.90
ody Blows**	54.90	Sim City Deluxe**	74.90
understing Man, Pro*	64.90	Space Legends**	69.90
uzz Aldrin**	79.90	Space Quest 5*	64.90
ar & Driver**	69.90	Spaceward HOI*	64.90
hessmaster 3000	59.90	Spellcraft**	69.90
hess Maniac 5 Bil.*?	84.90	Star Trek*	74.90
ivilization*	84.90	Street Fighter 2**?	59.90
ash of Steel	69.90	Strike Commander**	79.90
omanche*	79.90	Str. Comm. Speech**	34.90
omanche Data*	44.90	Str. Comm. Data 1**?	29.90

Burntime*	74,90
-----------	-------

HyperRace**?	74,90	Stronghold	64,90
Das Schwarze Auge*	74,90	Syndicate*	74,90
Way of the Tentacle*	79,90	The Lost Vikings	74,90
Die Schöne u.d. Best*	74,90	Tornado**	74,90
Der Patrizier*	74,90	Transarcadia*	54,90
June 2*	59,90	Ultima 7 Part 2**	74,90
Logfight**	84,90	Ultima Underw. 2**	69,90
Nynatech*	64,90	Veil of Darkness*	74,90
Light Ball Deluxe**	59,90	V for Victory 3?	74,90
Shockey Manager*	74,90	Wallstreet Manager*	74,90
Empire Deluxe	74,90	War in the Gulf*	69,90

Lands of Lore*	59,90
----------------	-------

ric the Unready	59.90	Warlords 2	74.90
se of Beholder 3**	74.90	Wing Command. 2*	64.90
15 Strike Eagle 3**	84.90	Wing C.Academy**	64.90
Fields of Glory**	84.90	Wizardry 7*	79.90
ootb.Manager 3*	74.90	Wzldz*	64.90
ormula 1 G**	84.90	Warlords of Legend	49.90
ire and Ice**	54.90	X-Wing**	79.90
gsumul. 5.0?	124.90	X-Wing Mission**	39.90
ready Pharkas*	64.90	Xenobots**	69.90
Gateway 2	59.90	Yol Joel**	54.90
Goal **	69.90	Zeppelin?	79.90

Lothar Matthäus* 64,90

Robilins*2	79.90	CD-ROM	
Tannibal*	74.90		
Tatrick*?	74.90	Chessmaster Pro**	79.90
History Line*	74.90	Dagger of Aman Ra	74.90
Madiana Jones 4*	79.90	Day of t. Tentacle**	79.90
Nica*	84.90	Der Patzler*	79.90
Phar 2*	59.90	Freddy Pharkas*?	74.90
Jonathan*	74.90	King's Quest 6**	79.90
Jordan in Flight**	69.90	Strike Commander**?	77.90
Jurassic Park**	64.90	The 7th Guest	119.90
Kings Quest 6*	74.90	Ultima Underw. 1+2*	79.90

Privateer* 7	79,90
--------------	-------

Legacy**	84.90	Macintosh	
Lemmings2*	74.90	A-Train**	84.90
Links 386 Pro**	84.90	Civilization**	89.90
Links Copperhead	39.90	Eight Ball Deluxe**	69.90
Lord of Rings 2**	64.90	Fatty Bear*	59.90
Lotus 3**	59.90	Indiana Jones 4	84.90
Might and Magic 5*	79.90	King's Quest 6**	79.90
Monkey Island 2*	74.90	Lemmings 1**	79.90
Nick Faldo's Golf*?	79.90	Monkey Island 2	84.90
Patriot**	74.90	Sim City Deluxe**	89.90
Pinball Dreams**	69.90		

suchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer S

= Deutsche Version : ** = Deutsche Anleitung : ? = bei Druck

AMIGA

1869*	64,90
A-Train*	74,90
Alien 3**?	49,90
Anstass*?	64,90
Apocalypse***?	49,90
Armour Gedd. 2***?	59,90
ATAC***?	64,90
B 17 Flying Fort.**	64,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Bazooka Sue*?	74,90
Body Blows**	49,90

Bundesll. Man.Pro.*	64,90
Burntime**?	64,90
Chaos Engine**	49,90
Civilization*	74,90
Comb. Air Patrol***?	59,90
Creepers***?	59,90
Darsedd 1.5*	69,90
Das schw. Auge*	69,90
Der Patrizier*	64,90
Desert Strike**	64,90
Dogfight***?	64,90

June 2*	54,90
Elshockey Man.*	69,90
Elystum*?	64,90
Fire & Ice**	49,90
Flashback*	59,90
Goal*	59,90
Gunship 2000**	64,90
Hannibal*	64,90
Hired Guns**	59,90
History Line*	74,90
Human Race*	64,90

Indiana Jones 4*	74,90
Ishar 2*	54,90
Jurassic Park*	54,90
Lemmings 2**	59,90
Lionheart**	54,90
Lothar Matthäus*	59,90
Lotus 1+2+3**	54,90
Mad TV*	64,90
Monkey Island 2*	74,90
Mortal Kombat**?	64,90
Napoleonics**	64,90

Nick Faldo Golf**	74.90
Nigel Mansell**	54.90
Overdrive**	49.90
Penthouse H.N.**	34.90
Penthouse Deluxe**?	54.90
Perfect General*	69.90
Pinball Fantasies**	54.90
Project Terra**?	59.90
Scenario**?	59.90
Sensible Soccer**	49.90
Shuttle*	54.90
Shuttle**	34.90

Sim Life*	74.90
Sleep Walker**	49.90
Soccer Kid**	59.90
Space Hulk***?	64.90
St. Thomas*?	64.90
Street Fighter 2**	59.90
Super Hero***?	54.90
Syndicate**	59.90
Transactica*	64.90
Walker**	54.90
War in the Gulf*	64.90
Worms**	59.90

Whales Voyage*	69,90
Worlds of Legend	49,90
WWF Europ.R.**	59,90
Yol Joel	54,90
Zero**?	59,90
Disketten	
10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

Herlagenschiuß noch nicht lieferbar

Die Sterne der Spieler

Nachdem wir in der letzten POWER PLAY eine schicke Paperschwalbe aus der Astrokarte gebastelt haben, gibt es diesen Monat unverblübbende Vorschläge für weitere Verwendungsmöglichkeiten: Einrahmen und auf den Nachtschimmel stellen (das Foto der/des Freundin/Freundes muß natürlich weichen), un-

Tel. : 040 / 721 13 97

Persönliche Bestellannahme: Mo. - Fr.: 15-19 Uhr; Sa.: 10-14 Uhr
24 h Bestellmaschine: Fax: 040 / 724 09 73

Versandkosten : Bei Vorkasse 8,90 DM ,bei Nachnahme +3 DM
zzgl.NN-Gebühr, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen vor!
Gesamtpreisliste (liegt jed. Lieferung bei) gg. 2,-DM in Briefmarken

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Telefonische Bestellannahme

Tel.: 0 23 81/44 01 46

Fax: 0 23 81/44 02 40

Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr

Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr

Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Händleranfrage erwünscht

Super Preise
+
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Project X 27,- DH
Flight of Intruder 32,- DH
Jack Nicklaus Golf 32,- DH

AMIGA

Tip des Monats

Alien Breed 2 * 47,- DH
Burntime * 64,- DV
Body Blows Galact. * 47,- DH

1849	63, DV	Dogfight	75, DH	Lotus Compil.(1-3)	49, DH	Sim Life	73, DV
3D Construct. 2.0	117, DV	Double Dragon 3	25, DH	Mad News	65, DV	Sindbad+Tha.a.fak	19, DH
A-Train	72, DV	Duoe	36, DV	McDonald Land	48, DH	Sorrei Kid	39, DH
Construction Set	43, DV	Duoz 2	54, DV	Megamix	59, DH	Space Crusade	25, DH
Abandoned Places 2	58, DV	Dyna Blazer	60, DH	Missop.Manner Golf	39, DH	Space Halk	64, DH
Autob A 320	67, DV	Enchocery Manager	71, DV	Might and Magic 3	64, DV	Space Legends	63, DH
Autob A 320 Amer.	80, DH	Elvira 2 Jaws of C	44, DV	Monkey Island 2	75, DV	Space Quest 1	39, DH
Alien 3	47, DH	Epi	61, DH	More Lemmings Data	26, DH	Special Forces	39, DV
Alca Breed 2	47, DH	Liben dei Thoms	67, DV	Morph	44, DH	Star Trek	73, DV
Alca Breed SE 92	24, DV	Iye of Beholder 2	76, DV	Mortal Kombat	54, DH	Steel Empire	60, DH
Axassi	66, DV	I 17 Challenge	28, DH	On The Road	60, DV	Steengig. Hotelm.	48, DV
Arabian Nights	59, DV	Jallen Empire	82, DV	One step beyond	46, DH	Street Fighters 2	53, DH
Ansteritz	15, DV	Flashback	59, DV	Overdrive	49, DH	Synodize	47, DH
B 17 Flying Fortr.	63, DH	Flight of Intruder	32, DH	Passag Shot	19, DH	Tearaway Thomas	58, DV
Ballistic Diplom.	37, DV	Formula One GP	39, DV	Penhouse Hot Humb	34, DV	Teens	48, DH
Bards Tale Const.	57, DH	Galaxy Force	15, DH	Pebash Dreams	48, DH	Thien Invest Heart	67, DH
Battle Team	63, DH	Goal 1	50, DH	Pebash Fantasies	54, DH	Thousand Dik	29, DH
Battleline Data 2	45, DH	Goblins 2	65, DV	Pebash Wizard	18, DH	Trazzantia	52, DV
Black Sect	69, DV	Greatest Comp.	55, DV	Pirates!	29, DH	Treasure Treasures	59, DH
Blaster	44, DH	Gunship 2000	64, DH	Popul+Promo Land	39, DH	Triple Action 5	35, DH
Body Blows	47, DH	Hanabul	63, DV	Populous 2 Plus	63, DH	Trivial Pursuit	32, DH
Body Blows Galact.	47, DH	Hattrick	63, DV	Prema Manager	35, DH	Trilli	45, DH
Bund.Mat.Prof 2.0	62, DV	History Line 14-18	75, DV	Prince of Persia	32, DH	Trojan 3	59, DH
Burayone	64, DV	Human Race Standal	54, DV	Project X	27, DH	Ultima 5	35, DV
Championdh Maa 93	60, DH	Humazas	49, DH	Puffy	49, DH	Ultima 6	39, DH
Chaos Engine	48, DH	Indiana Jones 4	74, DV	Quiver	18, DV	Urduin 2	59, DH
ChealEm ap 4.0	32, DV	Ishtar 2	54, DV	Railroad Tycoon	39, DV	USS Julia Young 2	29, DH
Chuck Rock 2	45, DH	Jack Nicklaus Golf	32, DH	Rainbow Collection	26, DH	Yiking Fields	59, DH
Cyber Heat	22, DH	Jaguar KJ 220	22, DH	Reach Likier	49, DH	Walker	59, DH
Civilization	74, DV	Jonathan	75, DV	Red Baron	39, DH	War in the Gulf	71, DH
Combat Air Patrol	58, DH	Jorasic Park	52, DV	Risky Woods	51, DH	Whales Voyage	46, DV
Conquestador	47, DV	KGB	39, DH	Sabre Team	65, DH	Wing Commander DV	79, DV
-Data	37, DV	Legend of Valour	79, DV	Secret Monkey hld	46, DV	Wizkid	59, DH
Crazy Cam 3	48, DH	Legend of Xyzaxia	64, DV	Sens.Soccer 92/93	47, DH	Wolfgang	29, DH
Curse of Lanthania	62, DH	Lemmings 2	59, DH	Shadowlands	34, DV	WWF Wrestling 2	29, DH
Daily Cox.Girl Pak	29, DV	Lethal Weapon	64, DV	Shuttle	53, DH	WWF Wrestling 2	59, DH
DS4	69, DV	Lords of Power	72, DH	Silent Service 2	77, DV	Yol Joel	43, DH
Deluxe P.A.S. AGA	189, DV	The Lost Viking	66, DV	Sun Art	77, DV	Zool 2	48, DH
Der Painter	62, DV	Lothar MathNus	58, DV	Sun City Deluxe	79, DV		
Die Siedler	77, DV	Louie 3	49, DH	Sun Earth	77, DH		

Sonderangebote

Darkseed 1.5 49,- DV
Maupiti Island 19,- DH
Mega-Lo-Mania 39,- DV

PC

Tip des Monats

Acres over Europe D * 69,- DV
Freddy Pharkas DV 59,- DV
Wing Com.Academy 62,- DH

1887	75, DV	Eye of Beholder 2	76, DV	Maupiti Island	22, DH	Spektrium	65, DV
7th Guest (CD-ROM)	116, DH	Eye of Beholder 3	75, DV	Mega-Lo-Mania	39, DV	Star Trek	79, DV
A-Train	87, DV	I 15 Sin. Exigle 3	85, DH	Might and Magic 4	77, DV	Starboard	90, DH
Construction Set	43, DV	Falhorn 3.0	85, DV	Might and Magic 5	81, DV	Steel Empire	63, DH
Area of I. Parini	62, DV	Fusion Disk 2 HIG29	52, DH	Monkey Island 2	75, DV	Steengig. Hotelm.	54, DV
Mission Disk 1	25, DV	Feldi of Glory	85, DH	NHL Hockey	39, DV	Stormwork	24, DH
Area over Europe D	69, DV	Firsi Samurai	57, DH	Nigel Mansell WC	39, DV	Street Lighters 2	59, DH
Autob A 320	67, DV	Flashback	45, DV	Dine itep beyond	46, DH	Strike Commanders	80, DH
Autob A 320 Amer.	80, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	114, DH
Alca Breed	54, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	39, DH
Alone in the Dark	80, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	35, DH
Axassi	66, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	78, DV
Bards Tale Const.	57, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	85, DH
Triology (BT 1-3)	69, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	37, DH
Battle Chess 2	57, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	75, DH
Battle Chess 4000	63, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	65, DV
Battle Team	70, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	52, DV
Battleline Data 2	45, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	45, DH
Bazooka Sae	75, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	65, DV
Beizayal ai Rondo	75, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	79, DV
Body Blows	54, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	43, DH
Bund.Mat.Prof 2.0	62, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	79, DV
Burning Steel	75, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	42, DH
-Data 1 Antevia	36, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
-Data 2 Superschl.	36, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Burntime	74, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Car and Driver	70, DH	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Carriers at War	74, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Construction Kit	64, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Chuck T.H. Combi	62, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Civilization	89, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Comanche	79, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Marion Disk 1	45, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Compl.Chess System	79, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Cruise La Loupe	59, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Crusaders of Dark	79, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Darkseed 1.5	49, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Der Painter	74, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
-CD ROM	83, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Die Sittine in Buesi	76, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Dune 2	59, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Duogeca Maxii	59, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Enchocery Manager	77, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Electro Body	33, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Elvira 2 Jaws of C	44, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH
Empire Deluxe	77, DV	Flashback	45, DV	Die itep beyond	46, DH	Strike Commanders	69, DH

Wasagen findet man bei jedem Lebensmittelhändler, aber (fast) nie in der Nähe eines Spielersystems. Die meisten Computer- und Video-spiele bringen die sonst so harmonische Waage aus dem Gleichgewicht. Chaos, Hektik und Streß zerstören die stilvoll-künstlerische Ader der Waage. Überall wo sich mehr als zwei Objekte bewegen, fühlt sich die

Waage überfordert. Hardcore-Action a la Viewpoint oder Last Resort läßt die Waage gänzlich kippen — wenn sie spielt, dann nur durchgestylte, edle Computerspiele, wie die Gottsimulation Links 386PRO. Golf ist ohnehin der typische Waagen-Sport: Ruhig, ex-

Was spielt die Waage?

Amiga: Whirlwind
Game Boy: Snooker
Mega Drive: Side Pocket
MS-DOS: PGA Tour Golf
Super: Links 386PRO
Nintendo: Hole in One

Klavis und stilvoll. Legendär bei Waagen ist der ausgeprägte Sinn für Schönheit und Ästhetik — entsprechend würden sich Waagen auch nie einen

sperrigen PC auf ihren Glasschreibtisch stellen, ein zierliches Apple PowerBook oder eine wertvolle Sun-SPARC-station entsprechen schon eher dem Geschmack des

Spieldes.

* = Bei Anzeigenschloß noch nicht lieferbar. Vorbestellung möglich
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in English)
DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf



TDI: Kultur, Kunst und Computeranimation – der Franzose Pascal Roulin ließ Frauenhände tanzen, TDI: In Renaults Raacon fährt ein virtuelles Auto durch eine reale Landschaft.

ted-Display-Erfinder Jaron "Rasta" Lanier ebenfalls vom Bankrott hinweggerafft wurde, darf sich Fakespace endlich zu den großen der Szene zählen. Laut Jim Stringer, einem führenden Mitarbeiter bei Fakespace, ist das Boom Display speziell in Museen beliebt. Die leicht erlernbare und unkomplizierte Bedienung macht das Display dort zu einem begehrten Medium. Ein neues Head-mounted-Display, das sich mit einer Auflösung von 1280 x 960 Pixeln pro Auge von der Konkurrenz abhebt, wurde von n-Vision vorgestellt. Der Helm für Heim und Herd und jeder-

mann war aber auch auf der Siggraph noch nicht zu entdecken. So wird der Hobby-Cyberpunk auch in diesem Weihnachtsgeschäft vergeblich nach einer brauchbaren Virtual Reality-Ausrüstung Ausschau halten. Der Preis für die Sensorautomatik, die meist von Polhemus kommt, wird auch in absehbarer Zeit nicht unter 5000 Dollar sinken - Für unsere Haushaltskasse eine Nummer zu groß.

Weitaus preisgünstiger sind Blicke durch die Crystal Eye-Brillen der Firma StereoGraphics zu haben. Die einfachste Version der 3D-Brille darf man sich für die schon angenehmer klingende Summe von 300 Dollar überstülpen. Das Funktionsprinzip der Crystal Eye-Brillen ist mit einer speziellen Grafikdarstellung verquickt. Dazu wird mit einer speziellen Grafikkarte die Bildwechselfrequenz von 60 auf 120 Bilder pro Sekunde erhöht und auf einen ordentlichen Multisync-Monitor projiziert. Mit einem optischen Trick schließt die Crystal Eye-Brille alle Sekundenbruchteile jeweils eine Linse und dadurch ist es wiederum möglich, beide Augen voneinander unabhängig anzusteuern und so ein räumliches Bild zu erzeugen.

Die passende VR-Software kann man bei drei Firmen bestaunen: Die Standardumgebung, die auf allen denkbaren Maschinen verfügbar und Quasistandard ist, kommt vom Cyberspace-Pionier Sense 8. Inzwischen konnte man sich bei den Ex-Autodeskern sogar zu einer Windows-Version des Worldtool-Kit durchringen. Anbieter Nummer Zwei ist Auto-



Cyberspace zum Anfassen – Sense 8 liefert das Worldtoolkit

SoftImage: Christopher Landret vom North Carolina Supercomputing Center setzte die Biographie von Franz Kafka um – Data Driven: The Story of Franz K.

MEGAPLAY

Games and fun for everyone!

MS-DOS

1869*	74,90	Pirates Gold**?	84,90
A-Train*	84,90	Populous 2**	69,90
Airbus A 320 USA**	79,90	Prince of Persia 2**	69,90
Ambush at Sorin**	79,90	Protostar*	69,90
Anstoss**?	64,90	Railr. Tyoo.Deluxe*	74,90
A.Mc Lean's Pool**	59,90	Red Baron +Mission1*	74,90
Alone In the Dark*	79,90	Return a.t. Phantom	74,90
Battlechess 4000**	64,90	Sensible Soccer*	54,90
Battle Isle Data 2**	49,90	Sherlock Holmes*	74,90
Battletoads***?	49,90	Shadow of t. Comet*	79,90
Bazooka Sue*	74,90	Space Hulk**	74,90

AMIGA

1869*	64,90
A-Train*	74,90
Allen 3**?	49,90
Anstoss**?	64,90
Apocalypse***?	49,90
Armaur Gedd. 2***?	59,90
ATAC**?	64,90
B 17 Flying Fort.**	64,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Bazooka Sue**?	74,90
Body Blows**	49,90

Aces over Europe* 74,90

Betrayal at Kronidor	74,90	Shadow Caster**	74,90
Body Blows**	54,90	Sim City Deluxe**	74,90
Bundesliga Man.Pro*	64,90	Space Legends**	69,90
Buzz Aldrin**	79,90	Space Quest 5*	64,90
Car & Driver**	69,90	Spaceward HOI*	64,90
Chessmaster 3000	59,90	Spellcraft**?	69,90
Chess Maniac 5 Bil.**?	84,90	Star Trek*	74,90
Civilization*	84,90	Street Fighter 2***?	69,90
Clash of Steel	69,90	Strike Commander**	79,90
Comanche*	79,90	Str.Comm.Speech**	34,90
Comanche Data*	44,90	Str.Comm. Data 1***?	29,90

Burntime* 74,90

CyberRace***?	74,90	Stronghold	64,90
Das Schwarze Auge*	74,90	Syndicate*	74,90
Day of t.Tentacle*	79,90	The lost Vikings	74,90
Die Schöne u.d.Blest*	74,90	Tomado**	74,90
Der Patzler*	74,90	Transarctica*	54,90
Dune 2*	59,90	Ultima 7 Part 2**	74,90
Dogfight**	84,90	Ultima Underw. 2**	69,90
Dynatrac*	64,90	Vell of Darkness*	74,90
Eight Ball Deluxe**	59,90	V for Victory 3?	74,90
Eishockey Manager*	74,90	Wallstreet Manager*	74,90
Empire Deluxe	74,90	War In the Gulf*	69,90

Lands of Lore*, 59,90

Eric the Unready	59,90	Warlords 2	74,90
Eye of Beholder3**?	74,90	Wing Command. 2*	64,90
F-15 Strike Eagle 3**	84,90	Wing C.Academy**	64,90
Fields of Glory**	84,90	Wizardry 7*	79,90
Football Manager 3*	74,90	Wizard*	64,90
Formula 1 GP**	84,90	Worlds of Legend	49,90
Fire and Ice***?	54,90	X-Wing**	79,90
Flugsimul. 5.0**?	124,90	X-Wing Mission**	39,90
Freddy Pharkas*	64,90	Xenobots**	69,90
Gateway 2	59,90	Yol Joel***?	54,90
Goal **	59,90	Zeppelin**?	74,90

Lothar Matthäus* 64,90

Goblins2*	79,90	CD-ROM	
Hannibal*	74,90	Chessmaster Pro**	79,90
Hattrick**?	74,90	Dagger of Amon Ra	74,90
History Line*	74,90	Day of t. Tentacle**	79,90
Indiana Jones 4*	79,90	Der Patzler*	79,90
Inca*	84,90	Freddy Pharkas**?	74,90
Ishar 2*	59,90	King's Quest 6**	79,90
Jonathan*	74,90	Strike Commander***?	79,90
Jordan In Flight**	69,90	The 7th Guest	119,90
Jurassic Park**	64,90	Ultima Underw. 1+2**	79,90
Kings Quest 6	74,90		

Privateer*, 79,90

Legacy**	84,90	Macintosh	
Lemmings2**	74,90	A-Train**	84,90
Links 386 Pro**	84,90	Civilization**	89,90
Links Copperhead	39,90	Eight Ball Deluxe**	59,90
Lord of Rings 2**	64,90	Fatty Bear?	59,90
Lotus 3**	59,90	Indiana Jones 4	84,90
Might and Magic 5*	79,90	King's Quest 6**	79,90
Monkey Island 2*	74,90	Lemmings 1**	79,90
Nick Faldo's Golf**?	79,90	Monkey Island 2	84,90
Patrol**	74,90	Sim City Deluxe**	89,90
Pinball Dreams**	69,90		

Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	8,90

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer Str.117/Ecke Vierlandenstraße

Tel. : 040 / 721 13 97

Persönliche Bestellannahme: Mo. - Fr. 15 - 19 Uhr ; Sa. 10 - 14 Uhr
24 h Bestellmaschine ; Fax : 040 / 724 09 73
Versandkosten : bei Vorkasse 8,90 DM, bei Nachnahme +3 DM
zzgl.NN-Gebühr, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM
Bestellen Sie schon heute die MEGAPLAY-Hits von morgen vor!
Gesamtpreisliste (liegt jed. Lieferung bei) gg. 2,-DM in Briefmarken.

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

MultiMedia

Play a Game

Soft

Computerspiele

01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351.2230201

17034 NEUBRANDENBURG, EASY LINE,
Reitbahnweg 20
Tel. 0395.4226813

12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164

10435 BERLIN, Dimitroffstraße 67

20257 HAMBURG, Heubweg 67
Tel. 040-4908891

22041 HAMBURG, Wendemuthstraße 57
Tel. 040-6528426

23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561.16189

24939 FLENSBURG, Dorotheenstraße 37
Tel. 0461.54075

44886 BOCHUM, Sommedienstr. 54
Tel. 02327.10063

48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251.524001

49080 OSNABRÜCK, Martinistraße 82
Tel. 0541.434792

50737 KÖLN, Neußerstraße 628
Tel. 0221.7405202

52084 AACHEN, Guatstraße 2
Ecke Lohrergraben
Tel. 0241.33199

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421.189368

54836 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381.29314

66117 SAARBRÜCKEN, Stengestraße 8
Tel. 0681.5898018

92421 SCHWANDORF, Klosterstraße 8
Tel. 09431.1720

98599 BRÜNNEN, Inselbergstraße 25

99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
Tel. 0361.669742

Spielen - Testen - Kaufen
MM-Spielebibliothek

Haben Sie Interesse einen
MultiMedia Soft Laden zu
eröffnen? Fordern Sie unsere
Information an.

INFO:

52349 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421.189368 (11-19h)



SCHNÄPPCHEN

Day of Tentacle, DV, PC 79,95 DM
Burntime, DV, PC 79,95 DM
Burntime, DV, Amiga 89,95 DM
Lothar Matthäus, DV, Amiga 59,95 DM

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

AMIGA

Airbus A 320	(dV)	79,00 DM
Balistic Diplomacy	(dA)	39,50 DM
Body Blows	(dA)	49,50 DM
Burntime	(dV)	72,00 DM
Delivery Agent	(dV)	39,50 DM
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Dune 2	(dV)	58,00 DM
F 17 Challenge	(dA)	29,00 DM
Fly Harder	(dA)	71,00 DM
Goal	(dV)	55,00 DM
Gunship 2000	(dA)	71,00 DM
Hannibal	(dV)	72,50 DM
Humans 2 New Level	(dA)	55,00 DM
Ikarus 2	(dV)	55,00 DM
Jurassic Park	(dV)	64,50 DM
Last Vikings	(dV)	77,00 DM
Lothar Matthäus	(dV)	73,50 DM
Napoleons	(dA)	76,50 DM
One Step Beyond	(dA)	39,50 DM
Sim Ute	(dV)	98,50 DM
Soccer Kid	(dV)	57,50 DM
Space Hulk	(dA)	67,50 DM
Super Sports Challenge	(dA)	82,00 DM
Syndicate	(dV)	66,50 DM
Turnican	(dA)	73,50 DM
Ultimatum 2	(dA)	77,50 DM
Woody's World	(dA)	57,50 DM
Worlds Legend	(dA)	58,00 DM
Yol Joel	(dA)	59,00 DM

Amos Pro! Compiler		69,50 DM
Amos Creator		117,50 DM
Amos Professional		137,50 DM
De Luxe Paint 4.1		238,00 DM
Final Copy 2	(dV)	239,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	79,00 DM

Gravis Joystick		59,00 DM
Speicherverweiterung um 1 MB mit Uti		171,00 DM
Speicherverweiterung auf 2 MB		259,00 DM

IBM

Acps over Europe	(dV)	82,50 DM
Airbus A 320	(dV)	79,00 DM
Betrayal of Kronos	(dV)	82,50 DM
Blue Force	(dA)	81,50 DM
Body Blows	(dA)	57,50 DM
Burntime	(dV)	57,50 DM
Chess Genius	(dV)	179,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	97,50 DM
Empire of Luxe		82,00 DM
Empire Data Disk		49,50 DM
Eye of the Beholder 3	(dV)	97,50 DM
Fallen Empire	(dV)	99,50 DM
Fields of Glory	(dV)	95,00 DM
Flashback	(dV)	72,50 DM
Flight Simulator 5		87,50 DM
Scenery New York		45,00 DM
Scenery Paris		45,00 DM
Gateway 2		73,00 DM
High Command		87,50 DM
Human Race	(dV)	85,00 DM
Ikarus 2	(dV)	59,50 DM
Jurassic Park	(dV)	80,50 DM
Kasparovs Gambit	(dA)	85,00 DM
Lands of Lore		67,50 DM
Links 366 Betty Course		44,50 DM
Links pro Course Innisbrook		45,00 DM
Last Vikings		71,00 DM
Lothar Matthäus	(dV)	80,50 DM
Magic & Magic 5	(dV)	97,50 DM
NHL Hockey	(dA)	85,00 DM
One Step Beyond	(dA)	39,50 DM
Patriot	(dA)	67,50 DM
Pitbull Dreams	(dA)	68,50 DM
Pirates Gold	(dV)	95,00 DM
Prince of Persia 2	(dA)	72,50 DM
Privateer	(dA)	92,50 DM
Protostar	(dV)	82,50 DM
Pool	(dA)	67,50 DM
Railroad Tycoon de Luxe	(dA)	85,00 DM
Seal Team	(dA)	85,00 DM
Seven Cities of Gold 2	(dA)	69,50 DM
Shadow Caster	(dA)	85,00 DM
Space Hulk	(dA)	67,50 DM
Starlord	(dA)	109,00 DM
Strike Commander	(dA)	94,00 DM
Strike Comm Tactical Operations	(dA)	41,00 DM
Stronghold	(dA)	71,00 DM
Syndicate	(dV)	87,50 DM
Tarmona	(dA)	72,50 DM
V for Victory 4		116,00 DM
Worlds 2		89,50 DM
Wing Commander Academy		89,00 DM
Worlds of Legend		58,00 DM
Yol Joel	(dA)	65,50 DM

CD-ROM

Blue Force		97,50 DM
Der Patzner	(dV)	95,00 DM
Eye of the Beholder 3		74,50 DM
Gunship 2000 incl. Mission		109,00 DM
Indiana Jones 4	(dA)	97,50 DM
Julian		127,50 DM
Kings Quest 6	(dA)	89,50 DM
Legend of Kyrandia	(dA)	81,00 DM
Moniac Mansion 2	(dA)	97,50 DM
Night Owl 9.0		75,00 DM
Sherlock Holmes 3	(dA)	116,00 DM
Shuttle	(dA)	109,00 DM
Super Strike Commander	(dA)	106,50 DM
Ultima Underworld 1 & 2		95,00 DM
7th Guest		147,00 DM
Wing Commander 2	(dA)	108,50 DM

Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz		70,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenker)		179,00 DM
Screenbeat (Aktivboxen)		49,50 DM
Soundblaster 2D de Luxe	(dA)	159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(dA)	279,00 DM
Soundblaster S8 16 ASP		469,00 DM
Soundblaster S8 16		349,00 DM

ATARI ST

Spieler auf Anfrage

Vorankündigung **VORBESTELLUNG MÖGLICH!**
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie
unsere KOSTENLOSE PRESSTEXTe und Little Computer Typ
angehen!!! Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.
Vorkasse DM 6,- Ausland Vorkasse DM 15,-

PEROKA SOFT
Ruth Langebartels

Eickenstr. 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: 021 61/17 90 18, Fax: 021 61/17 90 19

desk persönlich, das seit kurzem auch in Deutschland verfügbare CDK (Cyberspace Developer Kit) ist allerdings kein abgeschlossenes Programm, sondern eine Sammlung von C-Bibliotheken. Relativ neu im Geschäft der synthetischen Welten ist die britische Firma Superscape. Ihr VRT 3 wird zwar erst Ende des Jahres verfügbar sein, machte auf der Siggraph aber schon einen hervorragenden Eindruck.

Hi-Tech-Flair

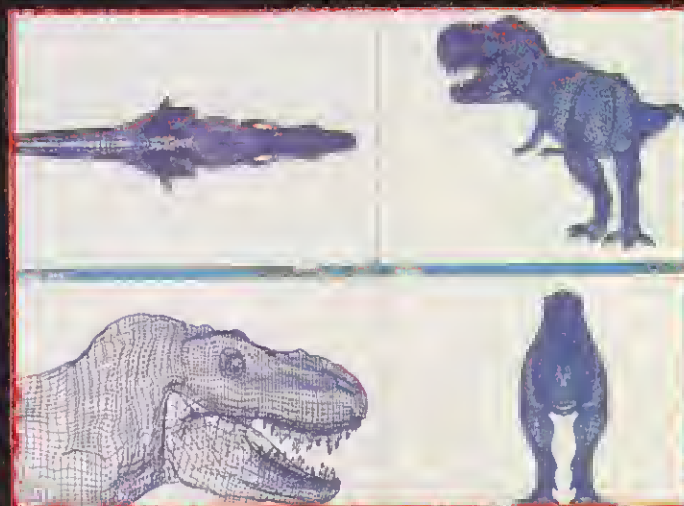
Der Hardware-Gewinner der Siggraph war ohne Frege Silicon Graphics. Selbst gab man sich kalifornisch locker, die Stammbesatzung der Messe rückte immerhin in T-Shirt und kurzen Hosen an, und ließ sich keinerlei Streß anmerken. Ein Platz vor der ständig umlagerten Indy war trotzdem kaum zu ergattern. Die Indy ist eine Freak-Maschine der dritten Dimension. Der Unix-Rechner wird von einem 100 MHz, 64 Bit RISC-Prozessor angetrieben, zur Standardausrüstung gehört außerdem ein 15-Zoll-Monitor und eine Videokamera. Zum Anschluß an die Außenwelt wurde der Indy eine ISDN-kompatible Schnittstelle verpaßt, die Videokonferenzen per Rechner ermöglicht.

Außer auf die kompromißlosen SGI-Frecks zielt die Indy auf den 2D-Layout-Markt. Überall wo Macs bei schmackigen Farbverläufen und Dutzen von True Color-Bildern langsam in die Knie gehen, fängt die Indy erst an, warm zu werden. Eines der aufregendsten Geräte fand der neugierige Fachbesucher am Stand von Apple. In einer kleinen

Nische durfte auf dem ersten funktionierenden PDA (Personal Digital Assistant), dem Newton, probegemalt werden. Nicht nur für SGI-Besitzer interessant war die Vorstellung von Open GL. Das standardisierte Grafikpaket wird in Zukunft für eine saubere Grafikkompatibilität unter verschiedenen Systemen sorgen. Wie in einem Märchen standen Macintosh, SGI und ein PC in trauter Eintracht nebeneinander und fließen es sich unter Open GL gutgehen. Die Mediavision-Tochter Pellucid, die eigene Entwickleranteile an Open GL hat, entwickelt an einer optimierten Open GL-Grafikkarte für den PC, die mit Auflösungen bis 1280 x 1024 Punkten in True Color-Qualität arbeiten wird.

Pixelpracht

Mit der richtigen Systemperformance und einer fieschen Grafikkarte in petto, fehlt nur noch die passende 3D-Render-Software, um die Pixelpracht auf den Monitor zu zaubern. Selbst dem ahnungslosesten Messebesucher war bald klar, daß unter den professionellen Raytracing- und Render-Software-Herstellern die Messer gewetzt werden. Billigangebote und Firmenfusionen lassen noch einiges für die Zukunft erhoffen. Im PC-Bereich dominierten zwei Programme: Als USA-Premiere zeigte Autodesk das 3D-Studio Release 3 - Neue Funktionen wie Netrendering, ein zeitgemäßer Materialeditor und ein genzer-Sack voller neuer



Atlas: Schon das Wireframe des Jurassic Park Tyranoosaurus Rex macht einen furchteinflößenden Eindruck



Alias: In Worldbuilder Inc. wurde die Schnittstelle zwischen Alias und der Multimedia-Konsole 3DO getestet

Tetris-Erfinder Alexej Pajitnov auf der Suche nach El Fish-Render-routinen

Spezialeffekte sorgte bei den Anwendern für freudige Überraschungen. Das zweite PC-Highlight war die Konvertierung des fantastischen Real 3D's, das bisher nur auf dem Amiga zu bestaunen war.

Etwas belebter und teurer ging es bei den SGI-kompatiblen Grafikprogrammen zu. Immer noch ganz vorn dabei sind die Computeranimations-veteranen von Pixar. 1979 auf Initiative von George Lucas gegründet, hat Pixar mit Renderman immer noch ein heißes Eisen im Feuer. Inzwi-

schen gab Ed Catmull, Firmenchef und Mitbegründer von Pixar, eine neue Firmendevise aus: Neben der Unix-Software läßt Pixar nun auch Apples Macintosh und den PC nicht mehr in Ruhe. So durfte auf der Messe Typestry, eine Sammlung von 3D-Schrift-

Behandlungs-Tools für PC und Mac bewundert werden, mit dem unter anderem das Logo dieses Artikels gerendert wurde. Show Place ist eine kompatible Mac-Version des echten Unix-Rendermans. Namhafte Hersteller wie Alias, TDI, Softimage oder Wavefront schoben hauptsächlich neue Module für ihre fertigen Programme nach. Für eine grafische Revolution im Spielektor könnte Alias avancieren. Für die professionelle Render-

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA ATARI ab 119,-

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12

Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

HÄNDLER

hergehört

WIR SUCHEN NOCH VERTRIEBSPARTNER
Wir bieten Spielesoftware für:

Amiga

PC

Sega Megadrive

Super Nintendo

Game Boy etc.

Keine Vertragliche Bindung

Top Kondition

Auch Importware

Anfragen richten Sie bitte an:

Tel. 06898/26424

S.C.S. Versand Inhaber Jörg Zahler

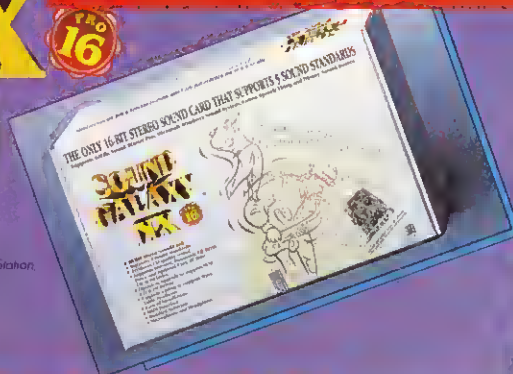
Fax " /27587

Hohenzollernstr. 9 66333 Völklingen

SOUND NEX GALAXY

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis!

PRO 16



Technische Daten:

- 2 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback
- 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling

- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Software:

- HSC Interactive: Monologue für Windows
- Windot DLE: Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source

Inklusive Mikrofon und Stereo-Kopfhörer

Fachhandelspreise + Anfragen nur mit Gewerbenachweis



K&M Computer und Kommunikation
Hundsgasse 111
73269 Völklingen

SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 - 94428 Eichendorf
TEL. 0 99 37/14 43
FAX 0 99 37/14 42
24 h 0 99 37/14 45

***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

CD-ROM / Macintosh	
7th Guest	149,95
B-17 + Silent Service 2	119,95
Capitalist Pig	84,95
Carters at War	99,95
Der Patrizier	109,95
Dune I	129,95
Empire Deluxe	99,95
Eric the Unready	84,95
European Racers m. Baus.	119,95
Eye of the Beholder 3	89,95
F-15 Strike Eagle 3	154,95
Freddy Pharkas	119,95
Gunship 2000 + Scs.	99,95
History Line 1914-1918	94,95
Indiana Jones 4	99,95
Jack Nicklaus Golf	79,95
Legend of Kyrandia	59,95
Maniac Mansion 2	99,95
Monkey Island 1	94,95
Monkey Island 2	99,95
Return of the Phoenix	89,95
Shogun Holmes 3	89,95
Sim Life	74,95
Space Quest 4	69,95
Ultima 1-8	139,95
Ultima Underworld 1+2	89,95
Wing Com. + Ultima 6	49,95

Amiga / PC	
Air Bucks (A 1200)	74,95
Airbus 320	84,95
A 320 North Amer. Edit.	84,95
B.A.T. II	89,95
Battle Isle Dale 2	89,95
Birds of Prey	79,95
Blue Force	114,95
Body Blows	59,95
Burntime	84,95
Buzz Aldrin Race into	79,95
Chaos Engine	119,95
Comanche	94,95
Comanche Mission Disk	54,95
Desert Strike	119,95
DSA - Die Schicksalski	89,95
Dune II	59,95
Eight Ball Deluxe	94,95
Eishockey Manager	79,95
Empire Deluxe	119,95
F1 Grand Prix	99,95
Football Manager III	79,95
Freddy Pharkas	89,95
Freddy Pharkas	99,95
Gateway 2 Homeworld	99,95
Goal I	49,95
History Line 1914-1918	89,95
Jack the Ripper	84,95
Lands of Love	119,95
Lemmings Spec. Edition	84,95
Lemmings II	79,95
Lost Vikings	79,95
Maniac Mansion 2	99,95
Maniac Mansion 2	109,95
Might and Magic 5	94,95
Monkey Island 1	79,95
Monkey Island 2	79,95
Nephele	69,95
Pinball Dreams	59,95
Pirates I Gold	99,95
Prince of Persia II	79,95
Privatizer	89,95
Protector	89,95
Roll, Tycoon Deluxe	109,95
Robocop 3	69,95
Sensible Soccer	59,95
Special Forces	89,95
Strike Com. + Speech Pack	129,95
Syndicate	89,95
Tornado	79,95
Turnen III	79,95
Ultima 7/2	89,95
Silver Seed Ult. 7/2 Dale	44,95
Ultima Underworld II	74,95
Urduum 2	89,95
Warlords 2	89,95
Wholes Voyage	79,95
Wing Commander	79,95
Wizardry 7	94,95
X-Wing	84,95
X-Wing Mission 1	54,95
X-Wing Strategy Guide	69,95
Yo! Joe!	79,95

Atari ST	
Der Patrizier	84,95
Chaos Engine	79,95
Spec. Forces	89,95
A-320 USA	99,95
Streets of Rage 2	74,95
Dungeon Master / Chaos strikes back	79,95
Super NES / Mega Drive	
Action Replay	89,95
Another World	119,95
Asterix	89,95
B.O.B.	109,95
Bombies	89,95
Desert Strike	89,95
Final Fight 2	119,95
Gods	129,95
Jimmy Connors	119,95
J. Madden Football 93	109,95
Lemmings	119,95
Mechwarrior	129,95
Mortal Combat	129,95
Powermonger	124,95
Slitker	134,95
Merio Paint mit Maus	99,95
Battletoads	89,95
Bubsy	99,95
Jungle Strike	119,95
Lands of Love	84,95
Mortal Combat	84,95
Muhammad Ali Boxing	89,95

Und: Game Gear, Lynx, Lösungen, Neo-Geo,
Brettspiele, Mega-CD, Konsolen und 1000x mehr
Zu Katalogpreisen:
Ein Spiel 10,-, Zwei Spiele 8,-
Die Spiele 6,-, darüber frei
Vorkasse = 1/2 der Kosten, Express 8,-
Service: Wir tauschen defekte Spiele usw.
Wir klären Ihre Softwareprobleme
Wir sind 24 Stunden erreichbar
Fordern Sie unseren Katalog an - Kostenlos!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Rössnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

thema

software wurde ein Konverter von Alias-Animationen in ein 3DO-kompatibles Grafikformat vorgestellt. Die Konvertierung setzt nicht nur das Grafikformat auf 3DO-Niveau, sondern optimiert auch gleich die Geschwindigkeit für die 3DO-Spezialchips. Damit werden Texture Mapping und Polygon-Bewegungen auf dem 3DO zur ultimativen Grafikshow. Die ersten Animationen von *World-builder Inc.* durften schon in ganzer Pracht bestaunt werden und dürften den Spielebereich revolutionieren.

Grafik Park

Ein Film überschattete die Siggraph wie ein Saurier den Urwald: "Jurassic Park". Verständlicherweise wollte jede Firma ein paar Lorbeeren der besten Spezialeffekte einheimen - es ist also nicht verwunderlich, daß mindestens eine Saurieranimation an jedem Stand lief. Definitiv genutzt haben die Spezialisten von ILM die Software von Alias, Softimage und Pixar. Die totale Aufklärung zum Thema Tricks

und Spezial FX in Jurassic Park bekommt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Speakers Corner

Parallel zur Ausstellungs-messe fanden auf der Siggraph verschiedene Kurse und Seminare statt. Wie bei einer Vorlesung wurde eine Thematik meist von einer internationalen Kapazität erläutert und anschließend mit dem Publikum diskutiert. Die Höhepunkte der Siggraph-Seminare, wenn nicht sogar der Messe, waren Trip Hawkins Vorstellung des 3DO und Aliens-Regisseur James Camerons Vortrag über Digital Domain. Nach Trip Hawkins 3DO-Vorstellung blieb kein Auge trocken - zwar ließen sich Demo-CD und ein 3DO-Prototyp noch zu keiner Zusammenarbeit überreden - doch dem Publikum war nach dem Abschluß seines Vortrags klar, daß ein 3DO in jeden Haushalt

Insidertreffs

Das Problem ist auch hierzulande nicht unbekannt: Wohin geht der Programmierer, Animator oder Computere-freak, wenn der Strom versiegt oder der Rechner gerade andersweitig beschäftigt ist - auf der Siggraph ein klarer Fall - ins Electronic Cafe. Drei Ecken hinter dem Santa Monica Boulevard, eine von Los Angeles häufig befahrensten Hauptverkehrsstraßen, sammeln sich kurz nach sieben die ersten Gäste. Schon die Sponsorenliste des Cafes läßt einiges erwarten. Trotz Rezession wurde von einem Firmenkonsortium, die Liste reicht von Apple bis Syquest, Dollars und Material locker gemacht. Mit den Kontakten wurde nicht nur die recht einfache, aber praktische Einrichtung organisiert, sondern auch einige Tische modernster Elektronik. Bei der Computerprominenz mit Begeisterung aufgenommen, verwandelte sich das Electronic Cafe nach kurzer Zeit zum absoluten Insidertreff. Natürlich durften neben verschiedenen Stärkungsgetränken einige elektronische Spielereien nicht fehlen. Außer einer ganzen Bank an Computerezubehör findet der entspannungswillige

ge Freak ein Bilddatentelefon, das gekoppelt mit einem Breitwandprojektor das Gegenüber an die Cafewände holt. Ein Small Talk mit anderen Bildtelefonbesitzern in San Francisco oder Tokio gehörte zum guten Ton.



In der Cyberspace Gallery prallen Welten aufeinander: Kunst und Computer. Trotz vieler Kritiker, die Computer-art eher für Kommerz als Kunst halten, hat die Computerkunst inzwischen eine beträchtliche Popularität erreicht: 25 Künstler, darunter Nessim, Flax oder Acevedo, zeigten ihre Kunstwerke auf eine unkonventionelle Art und Weise. Trotzdem durfte der Betrachter über die Werke, die sich um und mit dem Computer beschäftigen, geteilter Meinung sein.

gehört.
James
Cameron,
seines Zei-
chens Regis-
seur, der für Ali-
ens,

**TDI: Devils Mine
von L.B.O. wurde
als eine der
besten Anima-
tionen gefeiert –
die Horrorfahrt
wird in einem
Cyberspace-
System
verwendet**

Cinemanima

Die wichtigste und abschließende Veranstaltung der Siggraph ist das Electronic Theater. In der fast zweistündigen Kinovorstellung wurde mit Szenenapplaus für die besten Computeranimationen des Jahres nicht gespart. Wie sollte es anders sein: Als Highlight dieses Jahres wurden die Dinosaurier des Jurassic Parks gefeiert. Für die knapp 8 Minuten Computeranimation in Jurassic Park mußte Regisseur Steven Spielberg einen

satten Happen seines 70 Millionen-Dollar-Budget losleihen. Ebenfalls bis zum Anschlag stieg das Stimmungsbarometer bei Devils Mine von L.B.O.: die Fahrt durch eine brüchige Bergbaumine wurde ursprünglich für eine virtuelle Geisterbahn entwickelt. In kultureller Potenz produzierte sich Pascal Roulin. Mit Morpheeffekten ließ er Frauenhände das Duett der Oper Lakme nachahmen.

Resümee

Professionelle Computergrafiken werden immer besser und vor allen Dingen billiger. Dadurch dürfen sich computergenerierte Spezialeffekte immer häufiger und realistischer in Filmen präsentieren. In greifbare Nähe rückt der

vollständig computergenerierte Film, in dem selbst die Schauspieler vom Computer übernommen werden. Mit wachsender Rechenpower wird die Spielebranche ihre Vorteile aus dieser Entwicklung ziehen. Bereits absehbar ist, daß Film und Spiel verschmelzen werden. Ein ganz heißer Kandidat in Sachen interaktiver Film und Realspiel ist MPEG-Kompression. Die bald erscheinenden MPEG-Filme und zahlreiche CD-Spiele mit MPEG-Animationen werden die Lücke zwischen Spiel und Film bald schließen. Virtuell Reality wird für den Spielmarkt noch eine Weile tabu bleiben, die Preise für Hard- und Software lassen eine brauchbare VR-Ausrüstung für den Heimgebrauch jedenfalls zur Zeit in weite Ferne rücken. **cd**

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA		PC		AMIGA		PC	
Aces over Europa	DV	75.		Lost Vikings	DV	68.50	82.50
Archer McLeans Pool	DA	46.	63.	Lothar Matthäus	DV	63.50	68.50
B 17 Flying Fortress	DA	64.	84.	Lotus Turbo 3	DA	51.	65.
Body Blows	DA	49.	55.	Maniac Mansion 2	DV	86.	
Burntime	DV	69.	78.	Might & Magic 5	DV	59.	86.
Caesars Palace	DA	55.		NHL Hockey	DA	79.	
Combat Air Patrol	DA	63.	a.A.	One Step Beyond	DA	39.	39.
Dogfight	DA	84.		Oxyd	DV	59.	59.
Dune 2	DV	55.	63.	Pinball 8 Ball DeLuxe	E	66.	
Eishockey Manager	DV	72.	78.	Pinball Dreams	DA	49.	66.
Empire Deluxe	E	75.		Pirates Gold	DV	84.	
Eye of the Beholder 3	DV	86.		Privateer	DA	86.	
Fantastic Worlds	DA	75.	79.	Railroad Tycoon deluxe	DA	76.	
Fields of Glory	DV	84.		Ragnarök	DV	a.A.	89.50
Flashback	DV	63.	67.	Reach for the Skies	DV	54.	59.
Flightsimulator 5	E	109.		Seal Team	DA	79.	
Scenery New York/Paris	E	69.		Sensible Soccer 92/93	DA	51.	58.
Freddy Pharkas	DV	67.		Sim Life	DV	82.50	89.50
Global Gladiators	DA	49.		Space Quest 5	DV	67.	
Goal (Kick Off 3)	DV	54.		Strike Com. Operation Disk	(DA)	37.	
Gunship 2000	DA	65.	84.	Syndicate	DV	62.	78.
Gunship 2000 Scenario		54.		The Legacy	DV	84.	
Harrier Jump Jet	DA	84.		Tornado	DA	67.	
Incredible Machine	DV	67.		Walker	DA	58.	
Indiana Jones 4	DV	79.	86.	War in the Gulf	DV	68.50	75.50
Ishar 2	DV	54.	58.	Warlords 2	E	79.	
Lands of Lore	E	63.		Wing Com. Academy	DA	65.	
Links 386 Innsbrook	E	44.		Woodys World	DA	51.	
Lionheart	DA	58.		Yo! Joel	DA	56.	

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.
Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme
Post DM 10,00; UPS DM 15,00; Ausland nur Vorkasse per EC Scheck DM 17,00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

NEU

Competition PRO®

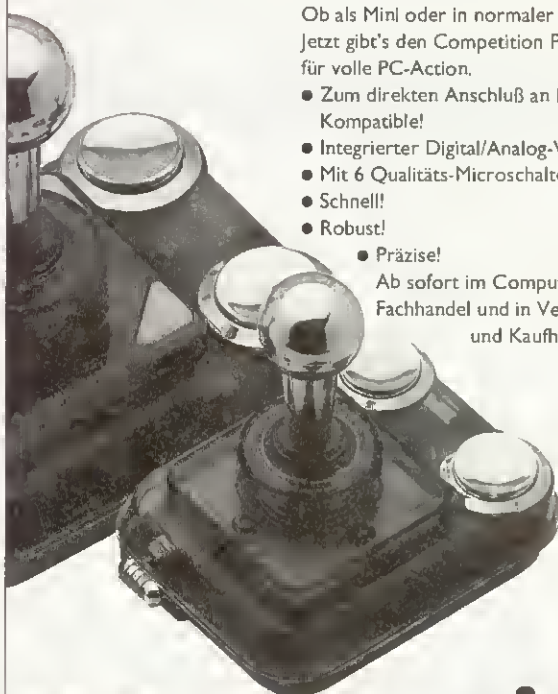
PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe:
Jetzt gibt's den Competition PRO auch
für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatible!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

• Präzise!

Ab sofort im Computer-
Fachhandel und in Versand-
und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks
bleiben dem Amiga, Commodore
und Atari natürlich treu.

DYNAMICS®

Dynamics marketing GmbH Hamburg

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

*** TEL . 0 23 71 - 3 63 30 ***

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga		PC	Amiga		PC	Amiga
1869	75,- DV	63,- DV	Fairy Tales	29,- DH		Prophecy of Shadow	79,- DV	67,- DV
3D Construct. 2.0	116,- DV	116,- DV	Falcon 3.0	87,- DV		Quest for Glory 3	66,- DV	
40 Sports Driving	25,-	25,- DH	-Mission Disk 1	52,- DH		Quivi	18,- DV	18,- DV
7th Guest (CD-ROM)	119,- DH		-Miss.Disk 2 M/G29	52,- DH		Ragnarik	82,- DV	76,- DV
A-Train	88,- DV	73,- DV	Fantastic Worlds	74,- DH	72,- DH	Railroad Deluxe	75,- DH	
-Construction Set	42,- DV	42,- DV	Fed.O.Free Traders		19,- DH	Rampart	61,- DH	61,- DH
AA - War II. skies	85,- DH	62,- DH	Fields of Glory	87,- DH		Red Baron	86,- DV	39,- DH
Acies of T. Pacific	64,- DH		Fire And Ice	54,- DH	48,- DH	-Mission Disk 1	49,- EV	
-Mission Disk 1	69,- DV		Flashback	66,- DV	60,- DV	Return of Phantom	87,- DV	
Acies over Europe D	64,- DV		Flugsimulator 5.0	128,- DV		Rex Nebula	39,- DH	
Arbux A 320	64,- DV	64,- DV	Formula One GP	89,- DH	39,- EV	Rome AD 92	66,- DH	60,- DH
Arbux A 320 Amer.	62,- DH	82,- DH	Freddy Pharkas DV	59,- DV		Secret Monkey Isld	78,- DV	66,- DV
Alien 3		45,- DH	Front P.S. Football	64,- EV		Secret Weap. of LW	79,- EV	
Alien Breed 2		48,- DH	Galaxy Force		15,- DH			
Alien Breed	54,- DH		Games - Summer Cha	67,- DH				

Privateer PC * 79,- DV

Alien Breed SE 92	79,- DV	25,- EV
Alone in the Dark	65,- DV	65,- DV
Assassin	59,- DH	49,- DH
Award Winners	87,- DH	85,- DH
B 17 Flying Fortr.	87,- DH	85,- DH
B.A.T. 2	59,- DH	59,- DH
Barrid's Tale Constr.	88,- DH	
-Trilogy (BT 1-3)	24,- DH	24,- DH
Battle Chess	59,- DH	56,- DH
Battle Chess 2	64,- DH	
Battle Chess 4000	71,- DH	64,- DH
-Battlestie Dala 2	47,- DH	47,- DH
Bazooka Sue	74,- DV	74,- DV
elrayal at Kondor	72,- DV	
Blitz Tomato Game		60,- DH
Black Sect	82,- DH	70,- DH
Blaster		46,- DH
Blues Brothers	27,- DH	
Body Blows	53,- DH	47,- DH
Body Blows Galact.		49,- DH
Bund Man Prot 2.0	64,- DV	64,- DV
Burning Steel	75,- DV	
-Data 1 America	36,- DV	
-Data 2 Supersch.	36,- DV	
Burntime	75,- DV	64,- DV
-Mission Disk 1	43,- DH	43,- DH
Captive	25,- DH	
Car and Driver	72,- DH	
Carners at War	75,- EV	
-Construction Kit	65,- EV	
Castles 2	63,- DH	
Castles o.Dr.Brain	35,- DV	35,- DV
Chaos Engine		49,- DH
Cheat'Em up 4.0		32,- DV
Chuck Rock		39,- DH
Chuck Rock 2		47,- DH

Darkseed 1.5 PC 49,- DV

Chuck Y Air Combat	63,- DV	
Civilization	80,- DV	75,- DV
Clash of Steel	74,- EV	
Comanche	80,- DV	
-Mission Disk 1	47,- DV	
Combal Air Patrol		59,- DH

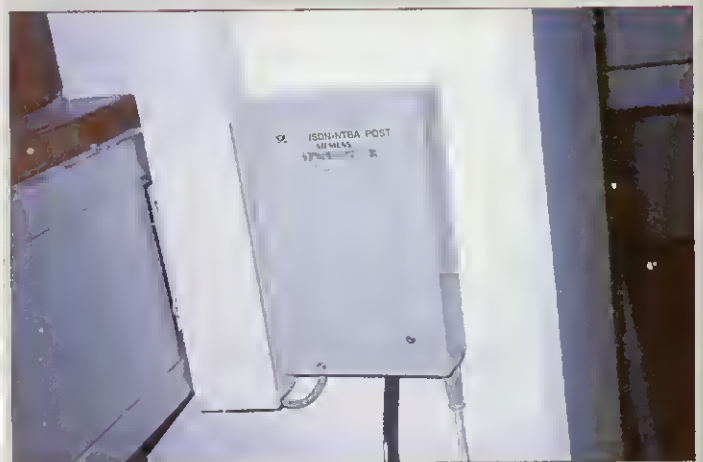
Jaguar XJ 220 Amiga 20,- DH

Goblins 2	85,- DH	56,- DV	SWOTL kompl.CD ROM	84,- EV
Gunship 2000	87,- DH	65,- DH	-DO 335	37,- EV
Gunship 2000 Date	55,- DH		-P 38	33,- EV
Harlem	76,- DV	29,- DV	Sensl Soccer 92/93	54,- DH 48,- DH
Harlem Jump Jet	87,- DH		Seven Cls Gold 3	64,- EV
Heimdal	29,- DV		Shadow of Beast 2	38,- DH
Hextreme	78,- DV	78,- DV	Shadowworlds	83,- DV 65,- DV
Hitler's Guns	79,- DH	67,- DH	Sherlock Holmes	78,- DV
Historical Line 14-18	78,- DV	76,- DV	Shuttle	54,- DH
HOI		42,- DH	Silent Service 2	75,- DH 75,- DH
Human Race Standel	53,- DV	53,- DV	Sim City Archit.2	36,- DH 36,- DH
Humans	49,- DH	49,- DH	Sim City Deluxe	80,- DV 80,- DV
Hyperspeed	29,- DV		Sim Earth	82,- DH 78,- DH
Incredible Machine	67,- DV		Sim Life	80,- DV 74,- DV
Indiana Jones 4	81,- DV	75,- DV	Ska 92	61,- DV
Ishtar 2	81,- DV	55,- DV	Soccer Kid	61,- DH
Jimmy White Snook	66,- DH		Space Hulk	83,- DH 64,- DH
			Space Quest 1	39,- DH

Str.Comm.+Speech PC 109,- DH

Jonathan	76,- DV	76,- DV
Kathedrale	25,- DV	
Kings of Adventure	78,- DH	66,- DH
Kings Quest 6	75,- DV	
Kings Q.B.CD Rom	77,- DH	
Lands of Lore DV	59,- DV	
Laser Squad	29,- DH	
Laura Bow 2	66,- DV	
Legends o Kyrendia	66,- DV	66,- DV
Legends of Myra	65,- DH	
Letsure S. Larry 5	68,- DV	66,- DV
Lemmings 2	74,- DH	59,- DH
Lethal Weapon	67,- DH	67,- DH
Links 386 Pro	89,- DH	
-Innabrook (386)	40,- EV	
-Tigon North	38,- DH	
Lords of Power	78,- DH	72,- DH
Lords of Time		42,- DH
Lost in Time	77,- DV	
The Lost Viking	76,- DV	65,- DV
Lotus 3	60,- DH	48,- DH
Lotus Compil. (1-3)		52,- DH
Mad News	78,- DV	66,- DV
Maestros	80,- DV	70,- DV
Maniac Mansion 2	82,- DV	
Manis	39,- DH	
Mano w. vermissl	75,- DV	

thema



Schnell, aber nicht ganz preiswert: So sieht ein ISDN-Anschluß aus



Ohne passendes Modem
nutzt der tollste ISDN-An-
schluß nichts: So sieht ein
ISDN-Einbaumodem aus.

HAMMERPREISE!

Command HQ	49,- EV		Mega-Lo-Mania	89,- DV	
Compl.Chess System	77,- DV		Micro Master Golf	90,- DH	39,- DH
Conquestador	36,- DV	66,- DV	Might and Magic 3	76,- DV	65,- DV
-Data	82,- DV		Might and Magic 4	78,- DV	
Crusaders of Dark	60,- DH	60,- DH	Might and Magic 5	81,- DV	
Cursus of Enchantia	42,- DH	36,- DH	Monkey Island 2	77,- DV	77,- DV
Das Boot	77,- DV	71,- DV	Morph	77,- DH	65,- DH
DSA	44,- DV		Napoleonic		62,- DV
Das Slundenglas	80,- DV	66,- DV	Nitro	25,- DH	
Death Knig.o.Krynn	80,- DV	66,- DV	Nitro	28,- DH	
Deluxe P.A.S AGA	84,- DV		Obitus	48,- DH	48,- DH
Der Patricier		60,- DH	One step beyond	47,- DH	
-CD ROM	78,- DV		Overdrive		25,- DH
Desert Strike		60,- DH	P.P.Hammer	79,- DH	
Die Schöne u.Blest		60,- DH	Pacific Sink	36,- DV	36,- DV
Die Siedler	88,- DH	66,- DH	Penhouse Hol Numb	77,- DV	71,- DV
Dogfight		29,- DH	Perfect General	42,- DH	42,- DH
Doodlebug		25,- DH	Pinball Dilemas	59,- DH	48,- DH
Double Dragon 3	66,- DH	60,- DH	Pinball Fantasies		57,- DH
Dream Team Com.	36,- DV	36,- DV	Pinball Wizard		18,- DH
Dune	60,- DV	54,- DV			
Dune 2	59,- DV				
Dungeon Master	68,- DH	62,- DH			
Dyna Blaster	79,- DV	72,- DV			
Elshockey Manager	39,- DV	39,- DV			
Elyra 2 Jaws of C	78,- EV				
Empire Deluxe		61,- DH			
Entily	66,- DH	59,- DH			
Epic	29,- DH	29,- DH			
Euro Soccer	79,- DV	66,- DV			
Eye of Beholder 1	77,- DV	77,- DV			
Eye of Beholder 2		76,- DV			
F 117A Nighthawk	89,- DH	66,- DH			
F 15 Str. Eagle 3	86,- DH				
F-19 Stealth Fight	49,- DH	35,- DH			

Jurassic Park * 64,- DV / * 53,- DV

-Data Silver Seed	42,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underw. 2	72,- DH
Unlimited Adventu.	61,- EV
Urdum 2	
USS John Young	36,- DH
USS John Young 2	
V for Victory 3	78,- DH
V for Victory 4	69,- EV
Wall Str. Manager	78,- DV
War in the Gulf	72,- DH
Wayne Gretzky 3	80,- EV
Ween	83,- DV
Wing Commander	83,- DH
Wing Comm Edition	84,- DH
WC 2 + Speech	63,- DH
WC 2 So.Op 1+2 zus	49,- DH
Wing Comm Academy	61,- DH
Wolfpack	29,- DH
Worlds of Legend	51,- EV
WWF Wrestling	29,- DH
WWF Wrestling 2	67,- DH
X-Wing	89,- EV
X-Wing DH	79,- DH
-Mission Disk 1	40,- EV
Xenobots	71,- DH
Yol Joel	60,- DH
Zepplin	77,- DV
Zool	42,- DH
Zool 2	47,- DH

Lothar Matthäus * 64,- DV / 59,- DV

Pirates Gold	84,- DV
Pirates	34,- DH
Police Quest 3	66,- DV
Populous 2	70,- DH
Populous 2 Plus	85,- DH
Powermonger	63,- DH
Prince of Persia 2	86,- DH
Project X	27,- DH

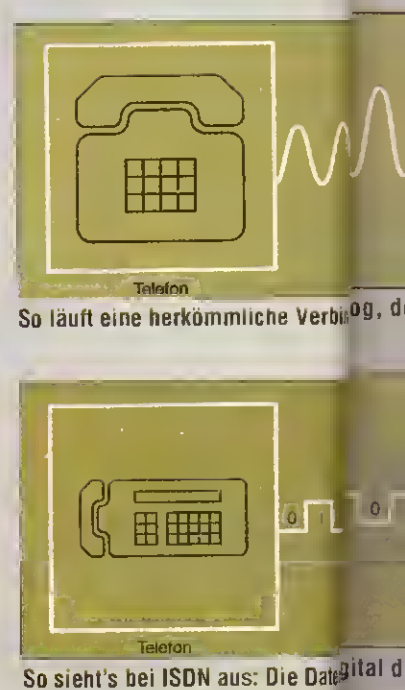
Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. * bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 0 23 71-3 63 30 Fax 0 23 71-3 45 03

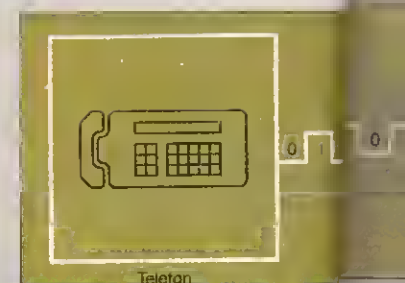
Normalerweise genießt die deutsche Telekom nicht gerade den besten Ruf, wenn es ums Thema Geschwindigkeit und Kundenservice geht. Monatelange Wartezeiten bis der ersehnte Telefonanschluß gelegt ist, sind auch heute keine Seltenheit. Zudem klagen die härtesten Verfechter des ungehemmten Datentransfers über schleppende Übertragungsraten im "normalen" Telefonnetz. Eingefleischte Technojünger schlieben ihre Daten deshalb nur noch per ISDN durch die Kabel.

Wer Fragen oder Anregungen und Zugang zum CompuServe-Netz hat, kann sich mit seinen Fragen und Vorschlägen auch direkt an POWER PLAY-Redakteur Michael Hengst wenden.

Hier die E-Mail-Adresse: 71333.665.



So läuft eine herkömmliche Verbindung, die



So sieht's bei ISDN aus: Die Daten fließen

Sauschnell

Geschwindigkeit ist Trumpf. Vor allem für Datenreisende. Kostet doch jede Minute, die unser Modem an der Strippe hängt, bares Geld. Vor ein paar Jahren waren viele Telefonjunkies noch mit einem 300 Baud-Akustikkoppler zufrieden, heute jagen moderne Modems die Daten mit 14400 Baud (Bits pro Sekunde) durch die geplagten Telekom-Drähte. Statt Baud verwenden jedoch die meisten Telekom-Fernfahrer die treffendere Bezeichnung **CPS** oder ausführlich **Characters per Second**. Bei einer relativ störungsfreien Verbindung zwischen zwei 14400-Modems sind so Übertragungsraten von durchschnittlich 1800 CPS drin. Zum Vergleich: Bei einer 2400er Connection dümpeln die Daten mit schlaffen 300 CPS durch die Leitung.

Angesichts wachsender Datenmengen, die heutzutage durch die Leitungen dampfen, sind selbst die flottesten Modems überfordert. So dauert beispielsweise die Übertragung von rund 6 Megabyte mit einem 14400-Modem fast eine Stunde. Und Datenmengen in solchen Größenordnungen sind schon lange keine Seltenheit mehr. Gewierte Technofreaks, denen es nie schnell genug sein kann, greifen deshalb auf das digitale Netz der Telekom zurück. **Integrated Services Digital Network** nennt sich diese Weiterentwicklung des herkömmlichen Telefonnetzes. Anstatt die Daten wie gewohnt analog zu übertragen, flutschen die Bytes via ISDN digital zum Empfänger. Mit Erfolg: ISDN ermöglicht Datenübertragungen mit Geschwindigkeiten von 64000 Bits pro Sekunde oder besser, 8000 CPS. Die oben angesprochene Übertragung einer Datei von 6 MByte würde via ISDN nur rund 12 Minuten benötigen – allerdings nur, wenn die angewählte Gegenseite ebenfalls über einen ISDN-Anschluß verfügt.

Das Plus an Übertragungsgeschwindigkeit spart nicht nur Zeit, sondern auch Geld. Apropos Geld: Die Installation eines ISDN-Basisanschlusses kostet 130 Mark, zusätzlich fallen monatliche Gebühren in Höhe von 74 Mark an. Dafür lassen sich aber dann bis zu acht Endgeräte wie Fax oder Modem (allerdings "nur" vier Telefone) gleichzeitig an einem solchen Anschluß betreiben. Ein weiterer Vorteil: Ihr könnt während des Telefonierens gleichzeitig Faxe verschicken oder via Modem Daten übertragen. Ein ISDN-Modem ist, je nachdem, was Ihr für einen Computer habt, schon ab rund 900 Mark zu haben. Beispielsweise bietet die Firma C.E.C. in Nürnberg ein preiswertes ISDN-Modem, nebst passendem Treiber für Terminal-Software wie *Telemate*, für PCs und Amigas an. Ob sich eine solche Investition lohnt, hängt natürlich davon ab, wieviel Daten Ihr täglich übertragen müßt. Wer nur ein paar Texte hin- und herschiebt, kommt Ihr mit einem herkömmlichen Modem auf alle Fälle aus. Knattern aber durch Eure Leitung Tag für Tag ein paar Megabyte, ist die Übertragung per ISDN langfristig billiger. Bevor Ihr jetzt aber freudestrahlend losrennt, um einen ISDN-Anschluß zu beantragen, solltet Ihr bei der lokalen Zweigstelle der Telekom nachfragen, ob ein Anschluß in Eurem Ort überhaupt möglich ist. Denn einige Bereiche sind zur Zeit noch nicht für ISDN geeignet – die Kabel werden noch verbuddelt. mh



Telefon



Telefon

digital durch die Leitung gejagt.

Qualität überzeugt



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr

: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr

Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM PC und kompatible

Aces over Europe * DV	79,90 DM
Archer Mac Leans Pool DV	59,90 DM
Betrayal at Kronoror EH	79,90 DM
Body Blows DA	49,90 DM
Chess Maniac 5B & 1 DV	94,90 DM
Cyberace * DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Empire De Luxe EV	79,90 DM
Fields of Glory DH	94,90 DM
Flight Simulator V * EV	119,90 DM
Lands of Lore* EV	57,90 DM
Lothar Matthäus Fußball * DV	64,90 DM
Links Innisbrook EV	39,90 DM
Might & Magic 5 DV	74,90 DM
Mig 29 Mission f. Falc. 3.0 EV	79,90 DM
Pinball Dreams DH	59,90 DM
Pirates Gold* DV	94,90 DM
Privateer * DH	94,90 DM
Railroad Tycoon Del. DH	79,90 DM
Sensible Soccer 92/93 DV	49,90 DM
Strike Commander DH	84,90 DM
Stronghold EV	79,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
Tornado DV	79,90 DM
Wallstreet Manager DV	79,90 DM
Wayne Gretzky 3 EV	79,90 DM
Warlords II EV	79,90 DM
Wing Commander Accad.DA	64,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Imperial Pursuit DH	39,90 DM

Amiga 1MB

A-Train DV	79,90 DM
Armouredgeddon 2 * DH	56,90 DM
Apocalypse * DH	44,90 DM
Ballistic Diplomacy. * DV	32,90 DM
Burn Time * DV	64,90 DM
Combat Air. Pat. * DH	59,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Delivery Agent * DH	32,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DH	54,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Global Gladiators DH	54,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Hired Guns * DH	56,90 DM
Jurassic Park * DV	52,90 DM
Napoleonic * DH	64,90 DM
Lothar Matthäus * DV	56,90 DM
Space Hulk DV	59,90 DM
Syndicate DV	59,90 DM

High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Analog Clear	74,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
Wigo Ergostick Amiga	59,90 DM
Wigo Ergostick IBM	89,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM

CD ROM für IBM Kompatible

Chessmaster Pro EV	99,90 DM	PD ROM 10Pack EV	99,90 DM
GIF Galaxy 2CD EV	129,90 DM	Shareware 93 EV	64,90 DM
Color Magic EV	69,90 DM	World Vision 3 CD EV	89,90 DM
Monst Disk2 CDROM EV	99,90 DM	Windows Sharew93 EV	64,90 DM
Night Owl 9.0 EV	59,90 DM	World Atlas Media EV	109,90 DM

CD ROM GAMES

Day of the Tentacle DH	84,90 DM	Jütland DV	144,90 DM
D.E.R 2000 Spiele CD DV	89,90 DM	Kings Quest 6 EV	84,90 DM
Dune 1 EV	89,90 DM	Ultima Underw. 1+2DH	89,90 DM
Dagger of Amon Ra DH	84,90 DM	Revell Motorstars EV	109,90 DM
Eric the Unready EV	59,90 DM	Ringworld EV	64,90 DM
Gunship 2000 + Miss. EV	94,90 DM	Indiana Jones 4 DH	84,90 DM

CD ROM Double Sp. LW

Adaptec 1542 C SCSI Co.	499,00 DM
SB CD 563 + Photostyler SE	589,00 DM
Wie oben + Contr.	649,00 DM
Toshiba 3401 mit Contr.	1198,00 DM
Soundblaster CD 16 Kit	1049,00 DM

Creative Labs Soundkarten

SB 2.0 DeLuxe Edit.	159,00 DM
SB Pro DeLuxe Edit.	269,00 DM
SB 16	329,00 DM
SB 16 ASP	479,00 DM
Waveblaster f.16 ASP	399,00 DM

>>> Soundblaster 16

329,00 DM <<<

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorankündigungen.



Kawoom!!!



Denktix: Bombliss in der Puzzle-Variante zum Abspeichern.

Bombliss & Super Tetris

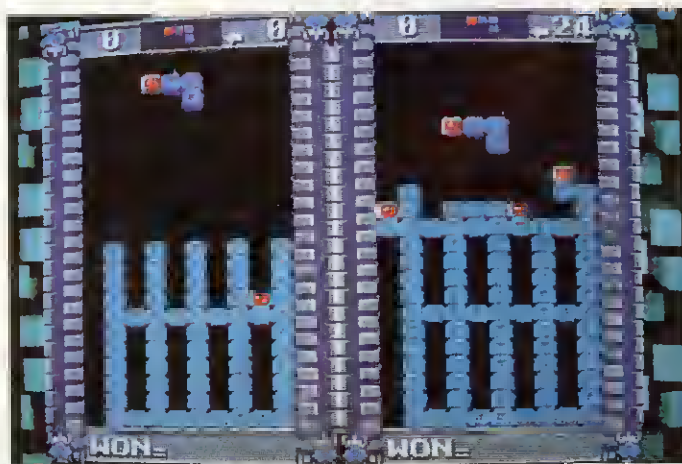
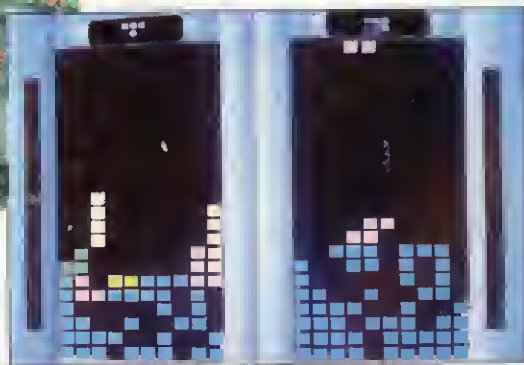


Bauwut: Solospielern werden Hindernisse in den Weg gefegt

Ihr spielt gern mit Kanonenschlägen? Am wohlsten fühlt Ihr Euch, wenn es ordentlich kracht und die Fetzen fliegen? Der Geruch von Schwarzpulver und brennenden Lunten ist das Größte? Dann dürfte *Bombliss* genau das richtige Stöffchen für Euch sein. Bisher durften sich pyromanisch veranlagte Videospieler nur via Hudsons *Bombberman* die Granaten um die Ohren hauen, bei Mehrplayer-Geschicklichkeitsspielen mit Bombfaktor war die Ausbeute dagegen mager. Diese Lücke wird jetzt konsequent von Bulletproofs *Bombliss* geschlossen.

Die Zutaten für das neue Geometrievergnügen sind denkbar einfach. Man nehme

Unfergeschoben: Rache für den Doppel-Tetris!



Weggesprengt: Harte Mauern dürfen nicht überdauern

Ich hatte mir zwar fest vorgenommen das nächste *Tetris*-Derivat konsequent in Grund und Boden zu werten, aber vor *Bombliss* geht selbst der härteste Cloning-Gegner in die Knie. Bulletproof hat Pajitnovs Klassiker mit gerade genug neuem Sprengstoff versehen, um die altbewährten spielerischen Tugenden nicht zu überdecken. Wenig Spielelemente, ein klares, leicht verständliches Prinzip, ideale Pad-Steuerung und drängende



Zeitnot fesseln sofort vor den Bildschirm. Selbst alte *Tetris*-Veteranen werden durch Bomberei und knackige Puzzle-Aufgaben nachhaltig motiviert. Eine Klasse für sich ist bei beiden Spielvarianten der Zweier-Modus. Den Mitmenschen gründlich die Laune zu verderben, macht eben jedem Spaß. Ein zeitlos gutes Spiel zusammen mit einer gelungenen Variation auf einem Modul, was will man mehr.

das Spielprinzip von *Tetris*, inklusive altbekannter Klötzchen, Steuerung und Sammelbecher und baue als zusätzlichen Anreiz hochexplosive Steinchen ein. Die fallen natürlich nicht in schöner Regelmäßigkeit vom Bildschirmhimmel, sondern sind genauso zufällig verteilt wie die übrige Klötzchenpest. Dreht und plziert man die roten TNT-Steine entsprechend geschickt, dann kann man zusätzlich zu den bekannten *Tetris*-Reihen praktische Bomben bauen, die gleich den halben Bildschirm wegfetzen. Ausgelöst wird der Sprengstoff, wenn die jeweilige Reihe, in der die Bombe liegt, vom Bildschirm

verschwindet. Wer besonders geschickt baut und taktiert, räumt so alle Steine auf einmal ab. Ihr könnt die Sprengerei entweder allein, gegeneinander oder im Puzzle-Modus veranstalten. Dann werden Euch bestimmte Elemente vorgegeben, die Ihr so plziert, daß alle mit einer einzigen Explosion verschwinden.

Wem das alles zu feurig wird, der kann sich am guten alten Zweispieler-*Tetris* versuchen, das ebenfalls in dem Modul schlummert. Wie in der hochgelobten Game-Boy Version werden von Euch abgeräumte Reihen dem Gegner untergeschoben, der bald verzweifeln wird. – Es sei denn, der feindliche Bauer ist schneller als Ihr.

Selbstverständlich könnt Ihr auch die graue Eminenz aller Geschicklichkeits- und Knobelspiele allein, zu zweit und in mehreren Varianten und Schwierigkeitsstufen spielen. Die Level darf man dabei vollkommen frei wählen. vw

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: BulletProof
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Japan-Import

SUPER NES 86%

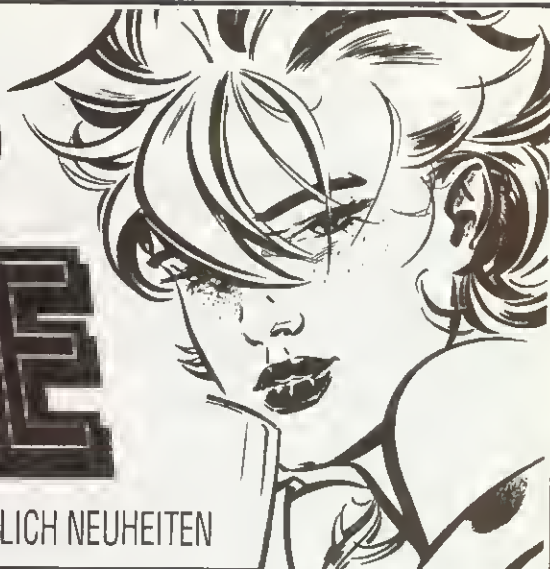
Grafik: 29% Sound: 45%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Batterie, Zwei-Spieler-Modus

**Dacota
news**

DER HEISSE DRAHT: 07556/710300



TOPGAME

SUPERAUSWAHL – TOPSERVICE – TEUFLISCHE PREISE – TÄGLICH NEUHEITEN

Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 210,-

AM Alien Breed Spazial	AM Monkey Island I
AM Battle Isle Data Disk 2	AM Pinball Dreams
AM Body Blows	AM Pinball Fantasies
AM Bundesliga Man. Prof. 2.0	AM Pirates
AM Civilisation	AM Project X
AM Eishockey Manager	AM Sensible Soccer
AM Eye of the Beholder I	AM Silent Service 2
AM F-16 Falcon	AM Streetfighter II
AM F-16 Falcon Mission 1 + 2	AM Syndicate
AM Fire & Ice	AM Turricon
AM Goal	AM Turricon II
AM Maniac Mansion	AM Zool
AM McDonald's Land	

Paket
3 Spiele – ein Preis
DM 235,-

PC A320 Europa	PC Pirates
PC Aces Mission Disk	PC Sensible Soccer
PC Aces of the Pacific	PC Silent Service 2
PC Battle Isle Data Disk 2	PC Strike Comm. Speech Pack
PC Bundesliga Man. Prof. 2.0	PC Strike Commander
PC Comanche Mission Disk	PC Syndicate
PC Eishockey Manager	PC Whales Voyage
PC Eye of the Beholder I	PC Wing Commander
PC Eye of the Beholder II	PC Zool
PC Eye of the Beholder III	PC XWing Mission Disk
PC Flashback	PC Indiana Jones – The last Crusade
PC Maniac Mansion	PC Transarctica
PC Monkey Island 2	

Tip des Monats:
Maniac Mansion 2

Einen abgekühlten Hamster
kann man mit einem Pullover
wärmen den man in der
Gegenwart 200 Jahre
wäscht.

Angebot des Monats: „Maniac Mansion 2“ DV DM 79,-

AM12 Alien Breed 2 *	DA Vorb.
AM12 Burntime *	DV 72,-
AM12 Hat Trick *	DV 72,-
AM12 Ishar 2 *	DV 65,-
AM12 James Pond 2	DA 51,-
AM12 Jurassic Park *	DV 65,-
AM12 King's Quest 6 *	DA Vorb.
AM12 Sim Life	DV 86,-
AM12 T.F.X *	DA Vorb.
AM12 Transarctica	DV Vorb.
AM12 Wing Commander 1 *	DA 65,-
AM12 Zool	DA 51,-
AM A-Train	DV 86,-
AM Ambermoon *	DA Vorb.
AM Apocalypse *	DA 51,-
AM Arabian Nights	DV 65,-
AM Armour Geddon 2 *	DA 65,-
AM B-17 Flying Fortress	DA 72,-
AM Bazooka Sue *	DV 86,-
AM Burntime *	DV 72,-
AM Chaos Engine	DA 51,-
AM Chuck Rock 2	DA 51,-
AM Combat Air Patrol *	DA 65,-
AM Creepers *	DA 65,-
AM Darkmere *	DA Vorb.
AM Das schwarze Auge 2 *	DV Vorb.
AM Der Patrizier	DV 72,-
AM Dogfight *	DA 72,-
AM Dune II	DV 58,-
AM F17 Challenge	DA 34,-
AM Flashback	DV 65,-
AM Global Gladiators	DA 51,-
AM Goblins 3 *	DV Vorb.
AM Gunship 2000	DA 63,-
AM Hat Trick *	DV 72,-
AM Hired Guns *	DA 65,-
AM Indy 4 Adv.	DV 86,-
AM Ishar 2	DV 58,-

AM Jurassic Park *	DV 58,-
AM Lemmings 2	DA 65,-
AM Lionheart	DA 58,-
AM Liperation – Captive 2 *	DA 58,-
AM Lothar Matthäus *	DV 65,-
AM Nickey Boom 2	DA 65,-
AM One Step beyond	DA 51,-
AM Pinball Illusions *	DA Vorb.
AM Prophecy of the Shadow *	DV 72,-
AM Ragnarok *	DA Vorb.
AM Scenario *	DV 65,-
AM Sim Farm *	DV Vorb.
AM Space Hulk *	DA 65,-
AM St. Thomas *	DV 72,-
AM Startreck *	DV Vorb.
AM Super Hero *	DA 65,-
AM The Lost Vikings	DV 72,-
AM Traps'n'Treasures	DV 65,-
AM Turricon III *	DA Vorb.
AM Wizardry 7 *	EA Vorb.
AM Yol Joel	DA 58,-
AM 1869	DV 72,-
AM Formula 1 Grand Prix	DA 83,-
AM Superfrog	DA 58,-
CD 7th Guest	DA 136,-
CD Battle Chess SVGA	DA 108,-
CD Blue Force	DA 80,-

CD Burntime *	DV 94,-
CD Der Patrizier	DV 101,-
CD Goblins 1	DV Vorb.
CD Indiana Jones 4	DA 101,-
CD Maniac Mansion 2	DA 101,-
CD Monkey Island	DV 101,-
CD Napoleonic	DA 94,-
CD Ultima Underworld 1 + 2	DA 101,-
CD Wing Commander 2 de Luxe	EA 122,-
PC Aces over Europa *	DV 86,-
PC Archer MacLean Pool	DV 65,-
PC Betrayal at Krondor	DV 86,-
PC Body Blows	DA 58,-
PC Burntime *	DV 86,-
PC Chaos Engine *	DA Vorb.
PC Comanche	DV 101,-
PC Cyberrace *	DA 86,-
PC Darksun *	DA Vorb.
PC Das schwarze Auge 2 *	DV Vorb.
PC Eight Ball Deluxe	DA 65,-
PC Eye of the Beholder 3 *	DV 86,-
PC Fields of Glory	DV 101,-
PC Flight Simulator 5 *	EA 135,-
PC Freddy Pharkas *	DV 79,-
PC Gateway 2: The Homeworld	EA 65,-

PC Goal *	DV 65,-
PC Hired Guns *	DA 86,-
PC Indy 4 Adv.	DV 93,-
PC Jurassic Park *	DV 72,-
PC Lands of Lore	EA 65,-
PC Lemmings 2	DA 86,-
PC Links 386 Pro	DA 101,-
PC Links Course Disks	EA 44,-
PC Lothar Matthäus *	DV 72,-
PC Lotus 3	DA 65,-
PC Might & Magic 5	DV 93,-
PC NHL Hockey *	DA 86,-
PC Patriot *	DA 86,-
PC Pinball Dreams	DA 65,-
PC Pirates! Gold	DV 101,-
PC Prince of Persia 2	DA 72,-
PC Privateer *	DA 93,-
PC Ragnarok	DV 93,-
PC Railroad Tycoon Deluxe	DA 93,-
PC Rad Baron + Mission Disk	DV 86,-
PC Return of the Phantom *	DA 93,-
PC St. Thomas *	DV 86,-
PC Streetfighter 2 *	DA 65,-
PC Stronghold	EA 72,-
PC Take a Break Pinball	DA 79,-
PC Terminator 2 Chess	EA 86,-
PC The Lost Vikings	DV 86,-
PC Turricon 2 *	DA Vorb.
PC Twilight Zone *	EA Vorb.
PC Ultima 7	DV 86,-
PC Ultima 7 – Teil 2 (Serpent Isle)	DA 79,-
PC Wallstreet Manager	DV 86,-
PC Wing Commander Academy	DA 68,-
PC XWing	DA 93,-

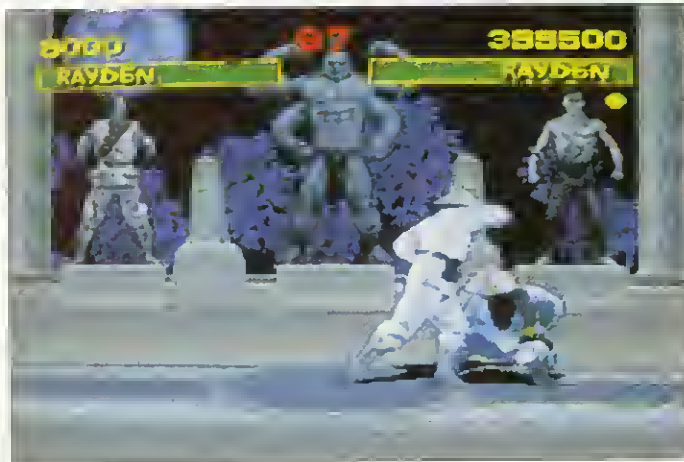
– Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Expresß zzgl. 7,- DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse.
– kostenlose Preisliste bitte anfordern.
– Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,- DM.
– Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

– EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
– Vorbestellungen werden entgegengenommen
– die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
– Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!
– **Händleranfragen erwünscht**

DACOTA
GmbH

Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhldingen
Telefon 07556/710300 · Fax 07556/710399

Tödlichtblick



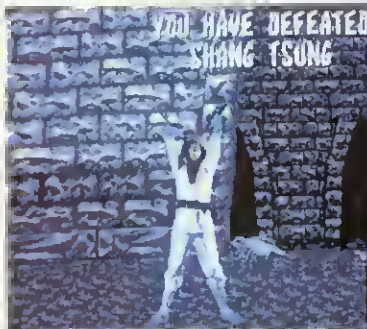
Schizophrenie in Voffendung: Rayden gegen Rayden im Mirror Match

Mortal Kombat

Ryu, Chun-Li, Blanka und ihre Komplizen regierten die Spielhöhlen, bis ihnen die rivalisierende Bande aus Midways *Mortal Kombat* die Hegemonie streitig machte. –

Mortal Kombat die blutige Wirklichkeit fernöstlicher Fehden in digitaler Reinkultur.

Sechs zänksische Desperados und die stramme Schönheit Sonya Blade streiten im "Shaolin Tournament for Martial Arts" um den begehrten Titel "Supreme Mortal



Verlorener Kampf: Hatte Shang einen Wadenkrampf? (Sega)

Die brutale Mischung aus Ataris *Pitfighter* und *Street Fighter 2* mit digitalisierten Akteuren und einem hohen Verbrauch an Blutplasma sprengte in Amerika alle Rekorde und



Liu mu0 sich bücken um Sonya zu entzücken (Super NES)

ließ beim Flipper-Veteranen Midway die Kasse klingeln. Verdient *Street Fighter 2* mit seiner knallbunten Comic-Grafik noch Adjektive wie "niedlich" und "witzig", repräsentiert

Kombat Warrior" und einen Gutschein für zehn Flaschen Reiswein. Ob der zweitklassige Schauspieler Johnny Cage, der chinesische Fischer Liu Kang, Schwerverbrecher Kano oder Tiefkühlspezialist Sub-Zero: Alle wollen Shang Tsung ablösen, der seit 500 Jahren mit dem Titel prahlt.

Doch der Weg zum Sieg ist blutiger als der Inhalt der Vorratskammer von Graf Dracula: Habt Ihr Eure sechs Mitstreiter

Der Titel "Hype des Jahres" ist *Mortal Kombat* so sicher wie ein Sieg Goros. Mit einem rekordverdächtigen Marketingfeldzug, künstlicher Modulknappheit und einer Vorbestellgebühr von zehn US-Dollar schürte Acclaim das *Mortal-Kombat*-Fieber, das vorherrschend in Amerika grassierte – Deutschland blieb vom Virus verschont. Zu Recht, denn *Mortal Kombat* ist kein Jahrhundertspiel. Wer laufend die Echtheit seiner Münzen an *Mortal-Kombat*-Spielautomaten überprüft, darf sich beruhigt im heimischen Spielezimmer einschließen und alle Verabredungen absagen:



Auf dem Super Nintendo unterliegt das morbide Vergnügen dem standfesten Vorbild nur knapp. Die Mega-Drive-Variante muß zwar mehr Federn lassen, ist aber das beste reinerassige Zwei-Mann-Prügelspiel für Segas Maschine. Die vielen "Special Moves" sind

amüsant und einfach auszuführen und die digitalisierte Grafik sorgt für knallhartes Kämpferklima. Gegner einer virtuellen Keilerei wird *Mortal Kombat* kaum bekehren, aber für Kampfsportfreunde ist Acclaims Marketing-Meisterleistung nach *Street Fighter 2* die beste Wahl.



Wahntag: Die verfluchten Sieben

in zwei Gewinnsätzen ins Nirvana geschickt, müßt Ihr in drei "Endurance Matches" in einer Runde gegen zwei Krieger antreten. Falls Eure Energieleiste nicht bereits vorzeitig Konkurs anmeldet, trifft Ihr im



Johnny "Holzwurm" Cage gegen "Steinbeißer" Scorpion (Super NES)

nächsten Kampf auf "Grand Champion" und Kinderschreck Goro. Gerüchten zufolge verlebte Goro seine Kindheit im Reaktorschacht eines Atomkraftwerkes – vier Arme und ein abnormes Äußeres sprechen für sich.

Dem "strahlenden" Sieger winkt ein Auftritt im Finale gegen Shang Tsung höchstpersönlich. Gegen dessen magische Kräfte sind Johnnys "Shadow Kick", Sub-Zeros

"Deep Freeze" oder Raydens "Flying Thunderbolt" und die anderen *Mortal-Kombat*-Spezialattacken allerdings harmloser als die neusten Bambi-Trickfilmabenteuer. Zu Trainingszwecken und um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet *Mortal Kombat* erwartungsgemäß einen Zweispielermodus.

Die englischen Konvertierungskoryphäen von Probe Software bekehrten *Mortal Kombat* zu einer Seelenwanderung in ein kleines Mega-Drive-Modul, für die Super-Nintendo-Variante tragen die amerikanischen Super-Nintendo-Spezialisten Sculptured Software (*Super Star Wars* für LucasArts, *WWF Wrestlemania* und *WWF Royal Rumble* für Ljn) die Verantwortung. Systembedingt gibt es zwischen beiden Versionen Differenzen in Sachen Grafik, Sound und Spielgefühl – Drumherum, Spieloptionen und Schlagvarianten sind allerdings homogen und entsprechen dem Automaten. js

Genre: Kampfsport
Hersteller: Acclaim/Arena
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Acclaim

SUPER NES 78%

Grafik: 73% Sound: 62%
Schwierigkeit: einstellbar

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 66% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: –



CALL AND PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Anstoss	DV	x72,95	x79,95
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Burntime	DV	69,95	79,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95

Titel		PC	Amiga
Eye of Behold. 3	DV	79,95	
Goal	DV	x59,95	49,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ani 1200	DV		x59,95
Lands of Lore	DV	i.V.	

Titel		PC	Amiga
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
Protostar	DV	79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Wing Com. Acad.	DA	69,95	

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95	Flashback	DV	67,95	62,95	Sim Life	DV	79,95	
A - Train	DV	89,95	77,95	Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95	Space Hulk	DA	79,95	x64,95
A - Train Constr.	DV		42,95	Global Gladiators	DA		54,95	Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Airbus Europa	DA	69,95	69,95	Goblins 3	DV	i.V.	i.V.	Stone Keep	DA	i.V.	
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95	Gunship 2000	DA	84,95	62,95	Strike Command.			
Alienbreed	DA	x64,95		History Line 14-18	DV	77,95	77,95	und Speech	DA	119,95	
Alone in the Dark	DV	89,95		Hook	DA	29,95		Strike Command.	DA	84,95	
Arabien Nights	DV		59,95	Humans Race	DV	54,95	54,95	StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95	Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95	Stunt Island	DV	89,95	
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95	Ishar 2	DV	59,95	54,95	Superfrog	DV	~	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95	Inca	DV	89,95		Take a Break Pinb.	DA	69,95	
Beauty and Beast	DV	79,95		Jordan in Flight	DA	72,95		Tornado	DA	77,95	x59,95
Blaster	DA		49,95	Kings Quest 6	DV	79,95		T.F.X	DA	i.V.	
Blue Force	DV	x79,95		Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95	Transarctica	DV	57,95	54,95
Body Blows	DA	64,95	49,95	Lemmings 2	DA	79,95	62,95	Traps'n Treasure	DA		64,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95	Lionheart	DA		52,95	Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95	Lost in Time			i.V.	Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Burning Editor	DV	x34,95		Lost Vikings	DV	77,95	67,95	Veil of Darkness	DV	77,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95		MC Donalds Land	DA	x64,95		Walker	DA		62,95
Campaign	DV	79,95	69,95	Might&Magie 5	DV	79,95		War in the Gulf	DV	72,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95	Morph	DA		49,95	Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Chaos Engine	DA		49,95	NHL Hockey	DA	82,95		Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Comanche	DV	82,95		One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95	Yo ! Jo	DA	64,95	59,95
Comanche Data	DV	49,95		Pinball Dreams	DA	59,95		X - Wing und			
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95	Pirates Gold	DV	x84,95		X-Wing Data	DA	119,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95	Prince of Persia 2	DA	67,95		X - Wing	DA	79,95	
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.	Privateer	DA	89,95		X - Wing Data	DA	42,95	
Der Patrizier	DV	77,95	67,95	Ragnarok	DV	87,95	x79,95	CD - ROM			
Desert Strike	DA		57,95	Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95	7th Guest	DA	119,95	
Dog Fight	DA	89,95	64,95	Return of Phant.	DV	x89,95		Day of Tentacle	DA	79,95	
Eish. Manager	DV	74,95	69,95	Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95	Der Patrizier	DV	82,95	
Elysium	DV	67,95	x57,95	Simon the Sorcer.	DV	i.V.		History Line 14-18	DV	67,95	
Erben des Throns	DV	77,95	59,95	Sim Ant	DV	79,95	79,95	Inca	DV	109,95	
Fallen Empire	DV	84,95	79,95	Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95	Leg. of Kyrandia	DA	64,95	
Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95	Sim Earth	DV	87,95	79,95	Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM

Hintergründig



Und es hat Boom! gemacht: Dem Tanker schlägt das letzte Stündchen

Silpheed

Segas Mega-CD hat seit geraumer Zeit heftig mit CD-Pessimisten zu kämpfen. Neben dem einleuchtenden Argument, Sega habe ihre CD-Konsole ohne die nötige Software-Rückendeckung veröffentlicht, wurden vor allem die eher enttäuschenden Full-Motion-Video-Eigenschaften der Konsole angeprangert. Ob Cobra Command/Thunder-

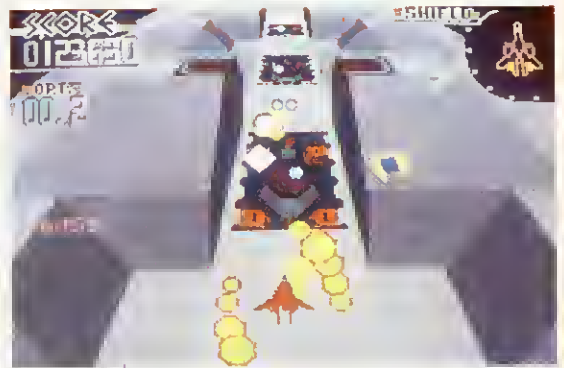
auch grafisch von der Modul-Standardware abweicht. Beim Anblick des Starblade-Automaten mag den Entwicklern ein Licht aufgegangen sein: Detaillierte Vektorgrafik sieht toll aus und "verbraucht" im Gegensatz zu digitalisierten oder handgemalten Bildern wenige Farben. Ob die auf einfarbigen Flächen basierende Grafik nun in 64 oder 16,7 Mil-

Es ist schon beeindruckend, was die *Silpheed*-Macher aus dem Mega-CD gekitzelt haben: Die Hintergrundgrafik reizt ungemein und stellt dabei jedoch die einzig vorhandene Motivationsgrundlage dar. Besonders das vierte Level läßt so manchen *Starfox*-Fan vor Neid erblinden. Vergißt man die Grafik, kommt *Silpheed* jedoch schnell ins Stolpern: Der sehr hektische Spielablauf und die bil-



ligen Feinde versprechen eher mittelmäßigen Spielspaß. Innovative Spielelemente vermissen wir ebenso wie versteckte Extras oder abwechslungsreiche Angriffsformationen. Im Endeffekt bleibt ein Audio-visuell aufregendes Action-Spektakel, das spielerisch nicht übers Mittelmaß hinausragt. Allein die Aufmachung haucht der blitzenden Scheibe das nötige Spaß- und Motivationspotential ein.

Krieg der Kerne: Wir schlagen uns durch den Graben

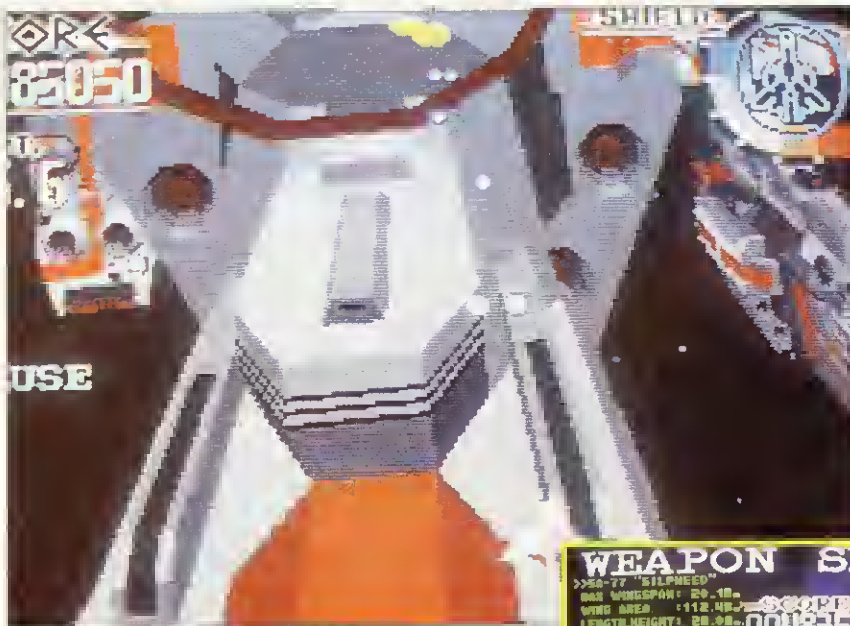


lionen Farben dargestellt wird, bleibt im Endeffekt sekundär. *Silpheed*-Hersteller Game Arts berechnete die 3-D-Hintergrundgrafiken und -animationen also im voraus und "legte" den Film auf der CD ab. Ein

beeindruckender Full-Motion-Hintergrund ward gefunden.

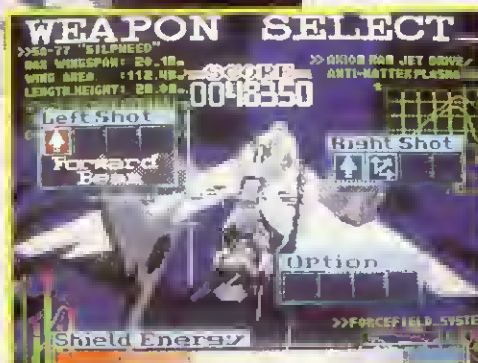
Das Spiel selbst erinnert an das Original-*Silpheed*: Irgendwann im 4. Jahrtausend steuert Ihr einen Raumer durch 8 Levels und ballert mit Eurer Kanone auf alles, was sich Euch entgegenstürzt. Die Gegner in *Silpheed* sind,

um die Atmosphäre zu wahren, natürlich auch in Vektorgrafik gehalten und werden im Gegensatz zur Hintergrundgrafik berechnet. Mit nur einem Leben habt Ihr Euch durch wahre Heerscharen von Angreifern zu schlachten, wobei Euch etwaige Zusammenstöße und eingefangene gegnerische Schüsse Schildenergie abziehen. Mittels sporadisch auftauchender Extras läßt sich das Schild wieder reparieren – bei genügend Punkten (alle 50000 Zähler) erhaltet Ihr eine Extrawaffe, die Ihr zu Anfang jeden neuen Levels anwählen dürft. Die Extrawaffen (Schilde, Bomben, Homing Missiles, etc.) verfügen jedoch nur über begrenzte Energieresourcen und sollten deshalb durchdacht eingesetzt werden. Habt Ihr Euer Leben eingebüßt, warten zwei Continues den Raumhelden. kn



storm FX oder Make your own Video – die Grafik enttäuschte dank unerwarteter Farblosigkeit (64 oder weniger Farben) mächtig. Die Entwickler von *Silpheed* erkannten das Manko und wollten trotzdem ein Action-Spiel auf die Beine stellen, welches außer CD-Sound

Spaceward Ho! Ob in obigem Riesenraumer wohl Lord Helmchen residiert?



Genre: Action

Hersteller: Game Arts

Zirka-Preis: 150 Mark

Testmuster: Eigenimport

Mega CD 70%

Grafik: 79% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport



Super-VGA-Grafiken sorgen für eine hervorragende Bildqualität



ABENTEUER DINOSAURIER

Die Dinosaurier sind tot - es leben die Dinosaurier. Vieles von dem, was man bisher von Dinosauriern zu wissen glaubte, ist längst überholt. Wie die Saurier wirklich waren, warum sie ausgestorben sind und wie sie sich im Laufe der Erdgeschichte entwickelt haben, zeigt das brandneue Programm „Abenteuer Dinosaurier“. In der Computerzeitschrift „PC-Praxis“ wurde das Programm bereits als die Entdeckung des Monats gefeiert (Juni '93). Klicken, hören, staunen, so der Eindruck des Journalisten.

Es ist schon faszinierend, wie hier spielerisch Wissen vermittelt wird, ja beeindruckend, wie knapp 200 Mio. Jahre Erdgeschichte vom Parasaurolophus über den Stegosaurus bis zum



Das Hauptmenü bringt Sie schnell in die Zeit oder an den Ort, der Sie näher interessiert.



Vollbewegte Videosequenzen mit Tonuntermalung (sowohl von Diskette als auch von CD-Rom) lassen die Dinosaurier lebendig werden.

Tyrannosaurus in diesem Programm dargestellt werden. Die zahlreichen Fotos, Texte und bewegten Bilder, unterlegt mit Tondokumenten und Musik, werden auch Sie begeistern. „Abenteuer Dinosaurier“ garantiert viele interessante Stunden am PC und ist intuitiv genug, um auch von Kindern ab sieben Jahre bedient zu werden.

Das komplette Software-Paket, bestehend aus Handbuch und drei Disketten oder CD-Rom

Diese Multimedia-Programme erscheinen demnächst!

ABENTEUER WELTRAUM
ABENTEUER NATUR TECHNIK
ABENTEUER GRUNDWISSEN
Knowledge Adventure, Inc.™

HEUREKA®
Klett
VERTRIEBSGESELLSCHAFT mbH
Bodenseestraße 19 - 81241 München
Tel (089) 820 89-0 - Fax (089) 820 11 01

Systemvoraussetzungen IBM-kompatibler PC (ab 386 SX aufwärts) mit VGA-Karte, Farbmonitor, Festplatte, Maus empfehlenswert, Soundausgabe über PC-Lautsprecher oder Soundkarte (SoundBlaster, AdLib Gold, u.v.a.)

Bitte schicken Sie mir versandkostenfrei per Nachnahme oder beiliegendem Scheck Ihr Programm „Abenteuer Dinosaurier“ zum Preis von DM 139,- im Format

☐ PC 3 1/2" HD ☐ PC 5 1/4" ☐ CD-RDM

Name

Straße

PLZ, Ort

Ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
HEUREKA-KLETT-Vertriebsgesellschaft, Bodenseestr. 19,
81241 München, Telefon (089) 820 89-89, Fax (089) 820 11 01.
Der oben angeführte Versandpreis gilt im Fachhandel als unverbindliche Preisempfehlung.

PO 93/11

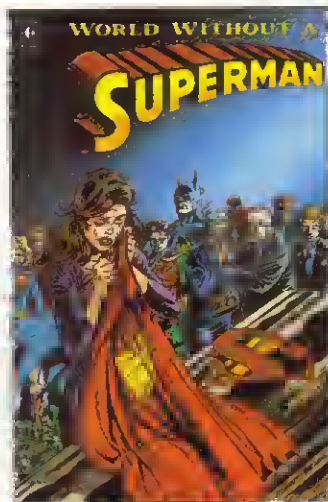
HEADWARE

Wer liegt in Superman's Grab?

Am 18. November 1992 trug nicht nur Metropolis Trauer. In ganz Amerika weinte man um den Helden aller Helden – SUPERMAN IST TOT. In seinem heroischen Kampf gegen die außerirdische Mordmaschine Doomsday unterlag zum Schluß der stählerne Mann vom Planeten Krypton. Er gab sein unverwundbares Leben für unser aller Sicherheit und aus Dankbarkeit dafür, daß der Planet Erde für die kosmische Waise seit beinahe 50 Jahren zur Zuflucht und Heimat wurde.

Die unglaubliche Nachricht schlug in der Comicwelt ein wie eine Bombe. Der DC-Verlag verkaufte innerhalb einer Woche nicht weniger als 4 Millionen Hefte, einsamer Rekord in der Branche.

Jeder Fan wollte mit eigenen Augen die letzten Wochen und Tage (auf sieben Heftchen angelegt) von Jerry Siegels und Joe Shusters Megahelden erleben und zusammen mit Lois Lane am Sarkophag von Supi hemmungslos abweinen. Die Re-



sonanz auf das grausige Geschehen war so groß, daß die Vorstandsetage von DC-Comics in Dauersitzung tagte. Zwar hatte man vorher lautstark verkündet, daß Supi endgültig zu Kryptonit zerfallen sollte, aber das Klingeln der Registrierkassen war unüberhörbar. Freudig und ohne langgezogenes Zögern gab man dem Druck der Fangemeinde nach. Nach der, über acht Hefte angelegten Begräbniszeremonie "Funeral for a

Friend", beginnt jetzt mit "Back from the Dead?!" eine neue, hoffnungsvolle Zeit für die Freunde des stählernen Helden. Wird es Superman gelingen aus dem Jenseits zurückzukehren?

Haben Lois Lane und Clark Kent noch eine gemeinsame Zukunft oder muß der Held der Helden auf ewig zwischen den Schatten wandeln. Nur die Zukunft wird diese Fragen beantworten. vw



Verzweifelt: Ma und Pa Kent trauern um ihren galaktischen Sohnmännchen

Deutsche Supermanmänner, die nicht regelmäßig die amerikanischen Heftchen sammeln und auch nicht auf die, sicherlich teure, Konvertierung durch den Carlsen Verlag warten wollen, sollten sich die englischen Sammelbände anschaffen. Beide Heftchenreihen, "The Death of Superman" und "World without a Superman" sind von Titan

Info

Books zu Sammelbänden zusammengefaßt worden.

The Death Of Superman
Titan Books LTD
3.50 Pfund
ISBN 1-85286-480-x

World without a Superman
Titan Books LTD
4.90 Pfund
ISBN 1-85286-495-8

Aktuell Innovativ Kompetent:

Die
**COMPUTER
BÜCHER**
des
**MARKT
&
TECHNIK**
Verlages.
Jetzt
im
Handel!*

*Buch- und PC-Handel
den in den Buchabteilungen der
Warenhäuser!



Markt & Technik

Markt & Technik Bücher - das Erfolgsprogramm
für Ihr Programm!

5302

Laden

Traum Welt

Telefon:

0355 - 792777

Versand

Lausitzer Strasse 8, 03046 Cottbus

PC

1869	89,95	Goblins 2	99,95
A - Train	99,95	Grand Prix Unlimited	69,95
A - Train Construction Set	44,95	History Line	89,95
Acoss of the Pacific	75,95	Hattrick!	89,95
Access over Europe	89,95	Ishar 2	69,95
Air Commander	75,95	Jonathan	89,95
Airbus A320 Europa Edition	75,95	KGB	69,95
Airbus A320 USA Edition	99,95	Land of Lore	69,95
Alone in the Dark	99,95	Last Vikings	99,95
Archer Mac Leans Pool Bill.*	89,95	Legend of Kyrandia	89,95
BAT 2	89,95	Lemmings 2 - The Tribes	89,95
Betrayal at Kender *	89,95	Lotus 3	89,95
Battleheads *	55,95	Lothar Matthäus Fußball *	79,95
Burntime *	89,95	Mario wird vermisst	85,95
Campaign	75,95	Mad News *	89,95
Bundesliga Man. Prof. 2.0	99,95	Mc Donalds Land *	69,95
Buzz Aldrin's Race i. Space	89,95	Monkey Island 2	89,95
Campaign Data	45,95	Nigel Mansell's World Cham.	59,95
Car and Drive	79,95	Prince of Persia 2	75,95
Civilisation	99,95		
Comanche - O. White L.	99,95	Pirates Gold! *	99,95
Comanche Mission Disk 1	49,95	Return of the Phantom	99,95
Dark Queen of Krynn	89,95	Rome AD 92	75,95
Darkseed 1.5	79,95	Sensible Soccer 92/93	59,95
Das Schwarze Auge	89,95	Shackleton Holmes	89,95
Day of the Tentacle	85,95	Space Quest 5	75,95
Der Patrizier	89,95	Star Trek	89,95
Die Schöne und das Biest	89,95	Steigensberger Hotelmanager	59,95
Dune 2 Battle for Arrakis	69,95	Strike Commander	99,95
Eishockey Manager	89,95	Strike Commander Sp. Pack	39,95
Eye of the Beholder 2	89,95	Stunt Island	99,95
Eye of the Beholder 3 *	89,95	Syndicate	89,95

Noch mehr PC - Games in unserer aktuellen Preisliste

Football Manager 3	89,95	Tornado	89,95
Freddy Pharkas	79,95	Wing Commander Academy*	75,95
Games - Summer Challenge	69,95	X - Wing	89,95
Games - Winter Challenge	69,95	X - Wing Mission Disk	45,95

Amiga

A-Train	89,95	Indiana Jones 4	89,95
Airbus A320 Europa Edi.	74,95	Jelly	65,95
Airbus A320 USA Edi.	99,95	Kid Pix	49,95
Bat 2	79,95	Lemmings 2 - The Tribes	69,95
BC Kid	49,95	Lionheart	59,95
Ballistic Diplomacy	45,95	Legends of Valour	99,95
Bundesliga Manager 2.0	75,95	Lotus 3	49,95
Civilisation	89,95	Monkey Island 1	74,95
D/Generation	42,95	Monkey Island 2	89,95
Daughter of Sorrento	79,95	Pinball Dreams	49,95
Der Patrizier	75,95		
Dune 2 - Battle for Arrakis	59,95	Pinball Fantasies	59,95
Dyna Blaster	69,95	Populous 2	69,95
Eishockey Manager	79,95	Rambart	69,95
Flashback	69,95	Sensible Soccer 92	49,95
Formula One Grand Prix	89,95	Spezial Forces	89,95
Goal!	59,95	Street Fighter 2	59,95
Global Gladiators	59,95	Super Sports Challenge	74,95
Hoxuma	89,95	Syndicate	69,95

Weitere Amiga Spiele ständig auf Lager

History Line	89,95	Wing Commander 1	89,95
Indiana Jones 3	69,95	Zool	49,95

Unsere Traumhaften Leistungen:

Ihr wohnt in Berlin oder Cottbus?

Bei Bestellungen die bis Freitags 18.30 Uhr bei uns eintreffen, liefern wir

auch das Spiel am Samstag eigenhändig nach Hause !!

Postversand wird noch am Tag der Bestellung abgeschickt !!

Versandkosten:

Bis 100 DM Bestellwert: 10,00, bis 200 DM Bestellwert: 5,00 DM, ab 200 DM Bestellwert: Zustellung kostenlos

Fordert unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt

* zur Druckvorlage noch nicht lieferbar, Preis steht aber fest

Supiliterarisch



Das haben nur wenige Superhelden geschafft – Das Buch zum Comic-Schreiberling Roger Stern ist kein ganz Unbekannter im Universum der Superhelden. Von ihm ist nicht nur das ultimative

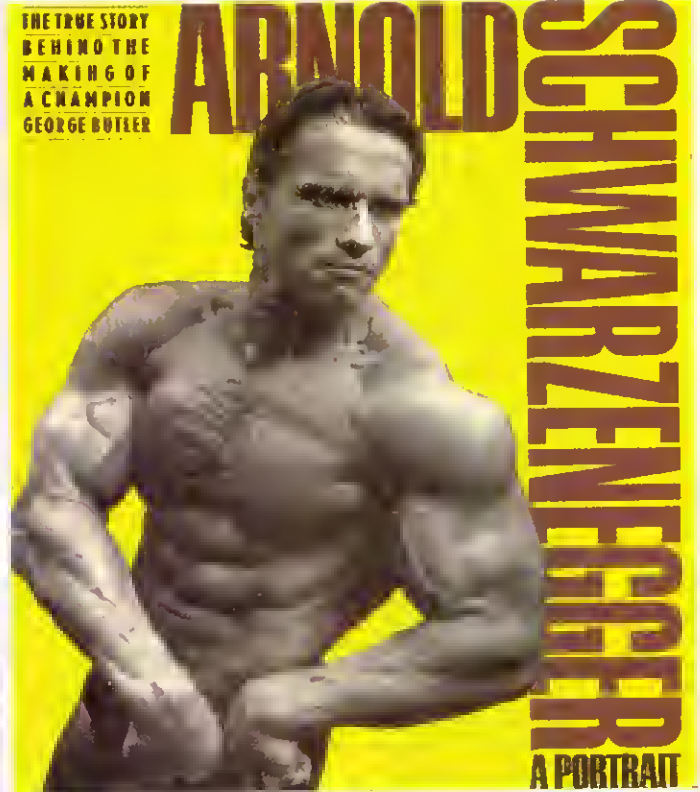
Quellenbuch über unseren Superliebling **Superman: The Man of Steel Sourcebook**, Stern ist auch regelmäßiger Schreiber für Action-Comics, die weltweit älteste Comic-Book-Serie, für Marvel (Captain America, The Incredible Hulk) und DC-Comics (Alan Scott: Green Lantern). Kein Wunder, daß Stern über reichlich Insider-Informationen verfügt und die genauen Hintergründe kennt, die zu Clark Kents unglaublichem Hinscheiden führten.

The Death and Life of Superman ist für jeden Fan ein absolutes Muß. Besorgen kann

man sich das heiße Eisen im englischen Original bei Bantam Spectra Book, ISBN 0-553-09582-X für 20 Dollar. Die deutsche Importversion ist leider nicht unter 50 Mark zu haben.

vvw

Arnis Muskeln



GAME LAND EXPRESS

Der Video & Computerspiele-Versand im Norden

AMIGA 1200 – 4000

Deluxe Paint 4.5 AGA259,95 DM
Transarctica69,95 DM Zool69,95 DM

AMIGA

Apocalypse.....64,95 DM Dune 279,95 DM
Yo! Joe!.....69,95 DM Syndicate.....79,95 DM
Traps'n Treasures .79,95 DM Zero79,95 DM
Tornado.....89,95 DM Burntime89,95 DM
Projekt Terra.....79,95 DM Walker79,95 DM

Super NES

Mario is Missing130,00 DM
Marion Allstars99,00 DM
Mortal Kombat.....139,95 DM
Star Wing....119,95 DM Bubsy119,95 DM
Action Replay S-NES.....99,00 DM

Preisliste kostenlos anfordern! An- und Verkauf von gebrauchten Spielen!
Bestellung schriftlich, Anrufbeantworter oder per Fax: 0 45 25/38 76

GAME LAND EXPRESS

Plöner Straße 35, 23623 Ahrensböök

M.K. Elektronik

TITEL	AMIGA	IBM/PC	TITEL	AMIGA	IBM/PC
A-Train Construction Set	DV 42,00	42,00	Syndicate	DV 62,00	82,00
A-Train	DV 82,00	96,00	Super Sports Challenge	DA 69,00	—
Aces over Europa	DV 82,00	82,00	Terminator 2029	EA 76,00	—
Ambush at 320 America	DA 89,00	89,00	The Lost Vikings	DV 69,00	82,00
Armageddon	DA 89,00	89,00	The 7th Guest CD-ROM	DA 138,00	—
Balistic Diplomacy	DV 34,00	—	The Legacy	DA 97,00	—
Betrayal at Krondor	DV 82,00	82,00	Tornado	DA 82,00	—
Buzz Aldrin Race Into Space	DA 90,00	90,00	Traps'n Treasures	DV 62,00	—
B17 Flying Fortress	DA 69,00	89,00	V for Victory 3	DA 82,00	—
Caesars Palace	DA 55,00	55,00	World of Legend	EA 49,00	49,00
Campaign Data	DV 42,00	42,00	Whales Voyage	DV 62,00	78,00
Carriers at War Construction Kit	EA 69,00	—			
Comanche Data 1	DV 49,00	49,00			
Clash of Steel	EA 76,00	76,00			
Day o. t. Tentacle (Man Man 2)	DA 55,00	—			
Desert Strike	DA 82,00	82,00			
Die Schöne und das Best	DV 55,00	62,00			
Dune 2	DV 34,00	—			
Delivery Agent	DV 82,00	82,00			
Eye of Beholder 3	EA 82,00	82,00			
Empire Deluxe	DA 62,00	—			
Entity	DA 82,00	82,00			
Eight Ball Deluxe	DA 96,00	96,00			
Fields of Glory	DV 62,00	69,00			
Flashback	DA 62,00	—			
Friday Phantasies	DA 62,00	—			
Fly Harder	DV 82,00	82,00			
Football Manager 3	DV 69,00	—			
Gateway to the Savage Frontier	DV 55,00	—			
Goal	DA 69,00	89,00			
Gunship 2000	DV 82,00	82,00			
Hannibal	EA 82,00	82,00			
High Command	DV 55,00	62,00			
Ishtar 2: Messengers of Doom	DA 62,00	—			
Links Data Beltry Wnshaw	DV 76,00	76,00			
Lotus 3	DV 76,00	76,00			
Mario wird vermisst	DA 49,00	—			
Monopoly	DA 69,00	83,00			
Morph	DA 62,00	—			
Napoleons	DA 69,00	83,00			
Nicky Boom 2	DA 62,00	—			
Prince of Persia 2	DA 54,00	62,00			
Pmball Dreams	DV 97,00	97,00			
Pirates Gold	DV 90,00	90,00			
Ragnarok	EA 69,00	69,00			
Rinworld-Rev. of the Patriarch	DA 62,00	—			
Roboed	DA 83,00	83,00			
Red Baron + Mission Disk	DA 75,00	75,00			
Return of the Phantom	DA 82,00	82,00			
Space Legends	DV 55,00	55,00			
Space Hulk	DA 55,00	55,00			
Sensible Soccer 92/93	DA 55,00	55,00			
Street Fighter 2	DV 69,00	69,00			
Space Quest 5	DV 69,00	69,00			

HARDWARE

Sound Blaster 16 ASP DV 479,00
Sound Blaster Pro Deluxe DV 279,00
Sound Blaster Deluxe DV 189,00
Wave Blaster DV 379,00
Mer Blaster DV 399,00
CD-ROM Drive Mitsumi LU005S 399,00
Aktiv Lautsprecher schwarz 69,00
Audio Pro Soundkarte + 2 Lautspr AdLib Komp 69,00
weitere Software und Hardware auf Anfrage

SHAREWARE

1483 Grafik, Workshop
Commander Koon 6 GS - EAAR 1.4
Cosmo GS - Adressen 2.1
DCC Jill of the Jungle
Duke Nukem Monster Bash
Empire (Windows) PC - Fahrschule
Galactix Secret Agent
Grabber

CD-ROM IBM/PC

Chessmaster Pro 89,00 Loom 83,00
Der Patrizer 89,00 Napoleons 83,00
Eco Quest 83,00 Ringworld 69,00
Eric the Unready 62,00 Space Quest 4 83,00
Eye of the Beholder 3 69,00 The 7th Guest 139,00
Inca 119,00 The Dagger of Amon RA 83,00
Kings Quest 1 89,00 Day of the Tentacle 89,00
Kings Quest 5 83,00

NEU BEI UNS !!!!!

SHAREWARE für IBM/PC

PREISE:
HD je 7,50 DD je 5,00
ab 10 Stück HD je 8,00 ab 10 Stück DD je 4,00
ab 15 Stück HD je 5,50 ab 15 Stück DD je 3,50
ab 20 Stück HD je 5,00 ab 20 Stück DD je 3,00

weitere Programme auf Anfrage

LADENVERKAUF: VON MO-FR 10.00 UHR BIS 18.30 UHR - TELEFONISCHE BESTELLUNG RUND UM DIE UHR UNTER: 0 21 33/4 11 36 - VERSANDKOSTEN PER NN: POST 9 DM/UPS 15 DM

SCHRIFTLICHE BESTELLUNG:

M. K. ELEKTRONIK - KREFELDER STR. 11-13 - POSTFACH 1027 - 41518 DORMAGEN
WIR SUCHEN WERBEPARTNER! - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



folg und alles übrige sogar zu einer waschechten Kennedy verholten. Nebenbei ist Arni sympathisch, lieb zu Kindern und Präsidenten und jeder gönnt ihm seinen Erfolg.

Wer auch so schön und erfolgreich werden will, kann in **Arnold Schwarzenegger – A Portrait** nachlesen wie es geht. Zusätzlich darf man Arnis Körper auf 150 Schwarzweißseiten bewundern. Muskel-Fans werden unter der ISBN-Nummer 0-671-69396-4 bei Simon & Schuster fündig.

Kraftvolles Duo: Arnold und seine Mama



Wenn Arni seinen Musculus Gluteus spannt, dann werden Männer blaß und Frauen rot. Sein Bizeps hat ihm zu Ansehen, sein Trizeps zum Er-

Jede Menge Game Boys

Nintendo steckt sie alle in den Sack. Vor der Marketingpower der asiatischen Spielegroßmeister gehen Konkurrenten und Konsumenten gleichermaßen in die Knie. Der Nimbus der unangreifbaren japanischen Mega-Corporation wird durch Geheimniskrämerei und restriktive Informationspolitik noch gefördert. Um so spannender ist David Sheffs Sachbuch "Nintendo – Game Boy, Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt". Fachjournalist Sheff ist es gelungen, bis in die Management-Etagen von Nintendo vorzudringen – Die quiriligen Herren sind sonst besser gesichert als die Eingangstüren eines Mädchenpensionats.

Entstanden ist ein Insiderbericht aus einem faszinierenden Unternehmen, den sich kein an der Materie Interessierter entgehen lassen sollte.

Nintendo "Game Boy"
David Sheff
Goldmann Verlag
42 Mark
ISBN: 3-442-30600-0

DAVID SHEFF
NINTENDO
»GAME BOY«

Ein japanisches Unternehmen
erobert die Welt

HAPPY ☺ SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131

Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Karin Demand

Geschäftszeit:

Mo-Do 9.17 Uhr, Fr 9.15.30 Uhr

	PG	AM/DA		PG	AM/DA		PG	AM/DA
1869	76, DV	44, DV	Eye of Behk 3 Drsch	77, DV		Prestige Collect.	67, DV	
1990 93er Edition		* 35, DV	F15 Str. Eagle 3	87, DV		Prince of Persia	32, DH	32, DH
30 Construct. 2.0	114, DV	114, DV	F17 Stealth		28, DH	Prince of Persia 2	67, DH	
7th Guest (CD-ROM)	119, DH		F19 Stealth Fight	49, DH	35, DH	Privateer	79, DV	
A-Train	87, DV	73, DV	Falcon 3.0	87, DV		Project X		27, DH
-Construction Set	41, DV	41, DV	-Mission Deck 1	54, DH		Prophecy	* 66, DV	
AA War 1.5 skies	84, DH	63, DH	-Miss.Disk 2 M679	54, DH		Protostar	71, DH	
Abandoned Places 2	76, DV	60, DV	Flame Empire	64, DV	79, DV	Purty		
Aces of 1. Pacific	64, DH		Fantastic Worlds	69, DH	69, DH	Quest for Glory 3	66, DV	
-Mission Deck 1	46, EV		Fields of Glory	87, DH		Rainbow Deluxe	* 76, DH	
Aces over Europe 0	69, DV		Fire And Ice	* 54, DH	48, DH	Read 11 skies	59, DV	54, DH
Addons Family 0		29, DH	First Samurai	50, DH		Reel Baron	64, DV	39, DH
Air Warrior	87, DH	75, DH	Flight of Intruder		32, DH	-Mission Deck 1	48, EV	
Aikias A 320	64, DV	64, DV	Flagship Simulator 0	* 124, DV		Return o.1 Phantom	07, DV	
Aikias A 320 Amer	83, DH	83, DH	Forgotten Castle	* 77, DV		Rise of the Dragon	39, DH	
Albus 3		* 47, DH	Formula One GP	88, DH	39, EV	RoboRaptors		66, DH
Allen Breed 2		* 47, DH	Freddy Pharkas DV	59, DV		Rome AD 92	64, DH	60, DH
Allen Breed	* 53, DH		Gateway	59, EV		Sabra Team	77, DH	65, DH
Allen Breed SE 92		26, EV	Gateway 2	60, EV		Seven Sacres 92/93	53, DH	48, DH
Alone in the Dark	80, DV		Global Gladiators		51, DH	Servant o.1 Gold 2	63, EV	
Arashura	66, DV	* 66, DV	Go Simulator	79, DH		Shadow o.1 Comet	83, DV	
Apocalypse		* 49, DH	Goal 1	59, DH	53, DH	Shadowcasters	77, DH	
Arabian Nights		58, DH	Goblins 2	86, DV	67, DV	Sharkback Holmes	77, DV	
Arcadian Winners	61, DH	55, DH	Grabam Taylor Soccer	64, DH	60, DH	Shuttle		53, DH
B-17 Flying Fortr.	88, DH	64, DH	Gunsling 2000	87, DH	66, DH	Siege	61, EV	
Ballistic Diplom.	38, DH	38, DH	Gunsling 2000 Data	53, DH		-Dante Dogs of War	41, EV	
Bards Tale Concl.	58, DH	58, DH	Hanrahal	75, DV	63, DV	Sant Ann	78, DV	78, DV
-Trilogy (W1 1-3)	67, DH		Hardball 3	62, EV		Sant City Deluxe	78, DV	78, DV
Battle Chess 2	59, DH	56, DH	Harrier Jump Jet	89, DH		Sant Life	80, DV	74, DV
Battle Chess 4000	62, DH		Hattrick!	* 75, DV	63, DV	Soccer Kid		60, DH
Battle Team	70, DH	63, DH	Headmull	29, DV		Space Crusade	60, DH	29, DH
-Battlefield Data 2	48, DH	40, DH	Hexamea	79, DV	79, DV	Space Hulk	82, DH	65, DH
BC Kid	60, DH		High Command	70, EV		Space Legends	70, DH	63, DH
Beavers		57, DH	History Line 14-18	75, DV	75, DV	Squad Q.14 Comp	79, EV	
Belrayal at Kandor	73, DV		Homes the clown	73, DH		Space Quest 4	66, DV	59, DV
Bimnap Brothers 1	54, DH	54, DH	Human Race Stained	53, DV	53, DV	Space Quest 5	66, DV	
Black Sect	01, DH	69, DH	Humans	49, DH	49, DH	Spaceward Ho!	79, DV	
Blosser		47, DH	Inca	89, DV		Special Forces	39, EV	39, EV
Blues Brothers	27, DH		Incredible Machine	65, DV		Star Trek	79, DV	73, DV
Booby Blues	54, DH	40, DH	Indiana Jones 4	82, DV	76, DV	Starlord	89, DH	
Booby Blues Galact.		* 47, DH	Istvan Open Golf	65, DH	59, DH	Steel Empire	65, DH	66, DH
Bookman	33, DH	33, DH	Ishtar 2	59, DV		Steinbeign, Hotelm.	54, DV	48, DH
Bound Man, Prof 2	63, DV	83, DV	Jogues JK 220	20, DH		Strike Fighter 2	58, DH	53, DH
Borning Steel	74, DV		John Barnes Soccer	25, DH		Strike Commander	82, DH	
-Data 1 America	36, DV		Jonathan	75, DV	75, DV	Species	41, DH	
-Data 2 Superschl.	36, DV		Jordan in Flight	75, DH		-Last Operation 2	35, DH	
Bearfime	75, DV	64, DV	Jurassic Park	64, DV	53, DV	Shant Island	07, DV	
Buzz Aldrin	84, DH		KCS	39, DH	39, DH	Superfrog		47, DH
Car and Driver	70, DH		Kings Quest 6	75, DV		Syndicate	77, DV	64, DV
Castles 2	63, DH		Kings Q. & CD Rom	76, DH		Take & Break Finb.	64, DV	
Castles a Dr. Brain	35, DH	35, DV	Landis of Lore DV	59, DV		Task Force	85, DH	
Championchess Man	66, DH	66, DH	Laure Bow 2	65, DV		Texas Yankee		29, DH
Chaos Engine	49, DH		Legend of Valeros	79, DV	79, DV	Terminator 2	* 29, DH	29, DH
Cheef'n up 4.0		* 32, DV	Legends a.Ryandus	65, DV	65, DV	Terminator 2 Chess	65, DH	
Chess Manic 5 Bill	* 88, DV		Leisure 5 Larry 5	66, DV	66, DV	Termination 2029	73, EV	
Chessmaster 3000	60, EV		Lemmings 2	75, DH	80, DH	-Operation Scour	44, DV	
Chesspro CD ROM	97, DH		LHX Attack Chopper	39, DH		Thunderbolt	39, DH	39, DH
Chuck Rock	39, DH		Links 386 Pro	88, DH		Tornado	77, DH	
Chuck Rock 2	47, DH		-Belly Wsh (386)	48, DH		Transcend	53, DV	53, DV
Chuck Y.Ai Combat	64, DV		-Southfull	36, DH		Traps o Treasures	60, DH	
Civilization	89, DV	76, DV	lion Heart		53, DH	Tri.Pursuit deluxe	67, DV	
Clash of Steel	71, EV		Lord of the Rings	65, DH	59, DH	Troils	48, DH	48, DH
Comanche	82, DV		Lord of the Ring 2	67, DH		Trolls Armia 1200	48, DH	
-Mission Deck 1	46, DV		Lords of Power	* 77, DH	71, DH	Tyrram 3	* 59, DH	
Combat Air System		* 59, DH	Lost in time	78, DV		Twilight 2000	05, DV	
Compl. Chess Pattern	79, DV		The Last Viking	77, DV	66, DV	Ultima 5		39, EV
Cruise L.A. Corps	59, DV	59, DV	Luther MatthiUs	64, DV	59, DV	Ultima 6		39, DH
Crosswords of Dark	01, DV		Luthe 3	58, DV	47, DH	Ultima 7	79, DV	
Crosswords of Enchan	61, DH	61, DH	Lutis Compil 1-31	52, DV		-Data Forge of Ve	45, DH	
Cyber Bore	79, DV		Mad News	77, DV	77, DV	Ultima 7-2 Sep 18	77, DH	
D-Generation	42, DH	42, DH	Manchester United	27, DV	27, DH	-Data Silver Seed	42, DH	
Daily Car, Girl Polk	29, DH	29, DH	Mariner Mariner 2	82, DV		Ultima Trilogy 2	71, DH	
Dark Queen o.Krynn	78, DV		McDonald Lord	54, DH	47, DH	Ultima Underworld	72, DH	
Darklands	39, EV		Night and Magic 3	77, DV	64, DV	Ultima Underw. 2	72, DH	
Darkmire	83, DH	73, DH	Night and Magic 4	77, DV		Urduum 2		59, DH
Darkseed 1.5	49, DV		Night and Magic 5	01, DV		V for Victory	66, EV	
DSA	76, DV	70, DV	Monkey Island 2	77, DV	77, DV	V for Victory 2	66, EV	
Daughters of Serpe	73, DV	73, DV	Monopoly	74, DV	69, DV	V for Victory 3	78, DH	
-CD ROM	74, DV		Morph		54, DH	V for Victory 4	70, EV	
Death King a.Krynn	77, DV	65, DV	Mortal Kombat	59, DH	49, DH	Viking Fields	79, DV	61, DH
Delivery Agent		37, DV	MCAA Basketball	39, DH		Walker Star		59, DH
Deluxe P.A.S AGA	164, DV		HLR Canal (L.Footb	78, DH		War in the Gulf	73, DH	66, DH
Der Patriarch	74, DV	65, DV	HLR Hockey	77, DH		Warlords 2	77, EV	
-CD ROM	03, DV		On The Road	60, DV	66, DV	Wheel	64, DV	66, DV
Desert Storm		60, DH	One step beyond	46, DH	46, DH	Wholes Voyageo	69, DV	63, DV
Die Schöne u. Best	77, DV		Overdrive		49, DH	Wing, Cannon Edition	05, DH	
Die Steidler		* 77, DV	Pacific Strike	79, DH		WC 2 + Speech	64, DH	
Dogfight	87, DH	67, DH	Pagot	77, DH		WC 2 Sp.Op 1-2 zus	49, DH	
Dragons 5 Lair 3	78, DH	72, DH	Pallon strike back	29, EV		WC 2 Space Academy	62, DV	
Dune 2	59, DV	53, DV	Penhouse Hot Warb	54, DV	36, DV	Worlds of Legend	50, EV	50, EV
Dungeons Master	60, DV		Penhouse Deluxe	59, DV	54, DV	WWF Wrestling	64, DH	60, DH
Dungeons M./Chaos 5		59, DH	Pinball Dreams	59, DH	48, DH	WWF Wrestling 2	69, EV	
Dyna Blaster	66, DH	60, DH	Pinball Fantasies		56, DH	X-Wing	69, EV	
Evo Quest	39, DH		Pinball Gold	* 84, DV		X Wing DM	40, EV	
Evchokey Manager	70, DV	72, DV	Pirates!	34, DH	34, DH	-Mission Disk 1	40, EV	
Evil 2 Jaws of C	39, DV	39, DV	Pirate Quest 3	66, DV		Xenobots	71, DH	
Empire Deluxe	77, EV		Popul.+Promis.Land	39, DH	39, DH	Zeppelin	75, DV	
Epic	66, DH	60, DH	Populus 2	70, DH	60, DH	Zool	42, DH	42, DH
Erben des Throns	74, DV	66, DV	Powermanger	62, DH	35, DH	Zool 2		40, DH
Eye of Beholder 2	75, DV	75, DV	Premier Manager	35, DH	35, DH			

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Verpackung: 100 Stück, 1000 Stück, 5000 Stück, 10000 Stück
Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zettelkarte/Verkauf

Ausland: nur Vorkassa + 15,- DM Versandkosten + es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten



Zauberformel: F16!

Man muß der Argumentation des Leserbriefes von A. Nikisch (Profilierungssucht, 9/93) die Sachlichkeit hoch anrechnen, doch scheint mir manches widersprüchlich. Immerhin wird uns ja zugestanden, daß jeder geistig normal entwickelte Mensch Spiel und Realität voneinander trennen kann. Wie kann dann aber eine Waffe in einem Spiel Werbung für ihr reales Pendant sein? Wieso sollte ich die Anwendung von Waffen gutheißen, nur weil sie zufällig in einem Spiel auftauchen? Wenn man über die Hintergründe informiert ist, ist eine F16 nicht beeinflusender als ein Zauberbuch. Nur völlig uninformierte Menschen könnten von Spielen in ihren politischen Ansichten manipuliert werden. Schließlich ist es doch nicht der Spaß am Töten, der motiviert, wohl aber der Spaß an spielerisch-kämpferischer Herausforderung, und die Möglichkeit, im Spiel Dinge tun zu können, die man in ernsten, realen Situationen nicht könnte oder wollte. Das ist etwas völlig Normales und z.B. in Form von Kampfsportarten seit eh und je zu beobachten. Phantasielose Menschen, die ihre Aggressionen in der Realität ausleben, spielen nicht.

Peter Bräyer, Petersberg

Schönfärberei

Ich bin ein Liebhaber von Strategiespielen und habe Spiele wie Battle Isle, History Line, Railroad Tycoon und Civilization. Doch ein Punkt hat mich davon abgehalten, mir Empire Deluxe anzuschaffen: die Netzwerkauglichkeit. Da ich, wie der Großteil Eurer Leser, noch Schüler bin, habe ich überhaupt keinen Zugang zu einem Netzwerk. "Klar", werdet Ihr sagen: Geht ja auch ohne,

aber ich zweifle ernsthaft daran, ob sich Eure Wertungen auf die Nicht-Netzwerkversion des Spiels beziehen. Das zeigt auch schon die Einleitung in den Kommentarkästen von Volker und Michael. Ich bin sicher, es macht einen Heidenspaß, seine Kollegen und Freunde per Bildschirm zu vermöbeln und zur Weißglut zu treiben. Es ist strategisch auch etwas ganz anderes, gegen einen menschlichen Gegner zu spielen, aber was bringt das dem Normalverbraucher, der einsam (Abweichung: Battle Isle, History Line) vor dem Bildschirm hockt und sich gegen die Simpelstrategien des Computers durchsetzen muß? Diese können sich nämlich meistens nur mit einer überhöhten Anzahl an Einheiten gegen den menschlichen Gegner behaupten. Spätestens beim Verhältnis 3:1 hilft alle Strategie nichts, und das Spiel wird unfair und frustrierend (so viele Einheiten hätte ich auch gern!) Und Verhältnisse von 3:1 oder höher gehören doch wohl eher in die Ecke der Actionspiele, oder? Deshalb bitte ich Euch im Interesse der meisten Eurer Leser, die Meinungskästen etwas neutraler zu gestalten, und wichtige Faktoren wie die (strategische) Stärke des Computergegners oder die Motivation alleine vor dem Bildschirm etwas mehr zu berücksichtigen.

Sebastian Teister, Metzingen

Keine Angst, die Wertung bezieht sich auf die Einzelplatzversion von *Empire Deluxe*. Aus eigener *Empire Deluxe*-Erfahrung kann ich Dir die Computergegner wärmstens ans Herz legen. Die je nach eingestellter Schwierigkeitsstufe nicht erst im Verhältnis Drei gegen Einen anrücken, um Dich aus der Bahn zu werfen. Natürlich steigt im Netzverbund mit Freunden und Kollegen der Spielspaß noch etwas, aber dies kann nicht an der *Empire Deluxe*-Wertung rütteln. Aber im Prinzip hast Du damit ein grundlegendes Problem angesprochen, denn spezielle Netzwerkspiele haben eigentlich getrennte Wertungen verdient, eine für die Einzelplatzversion und eine zweite gegen Mitspieler aus Fleisch und Blut. Wenn Multiplayer-Spiele weiterhin so in Mode bleiben, werden wir dies auch in unser Wertungssystem aufnehmen. Ansonsten werden die Redakteure auf die speziellen Netzwerkeigenschaften hinweisen und Ihre Meinung zur Mehrspieleroption im Test anklängen lassen. cd

Nicht genug!

Ich als stolzer Falcon 030-Besitzer war total begeistert, daß Ihr in Ausgabe 8/93 doch noch etwas über Ataris Traumcomputer gebracht habt. Doch mich wundert, daß Ihr als führendes Spielmagazin nichts über Falcon-Spiele berichtet. So hättet Ihr

z.B. die Falcon-Versionen von Transarctica und Ishar testen können oder in den News etwas über kommende Spiele schreiben können (z.B. No Second Prize, Ishar II, Black Sect, Sukiya, Space Junk, usw.). In Eurem Bericht schreibt Ihr, daß es der Falcon schwer haben wird, sich auf dem Markt durchzusetzen. Gerade deswegen solltet Ihr versuchen, mit entsprechenden Infos dabei mitzuhelfen. Denn wie Ihr einem Leser schon richtig geantwortet habt – "Der Falcon kann einfach mehr, als der erste Eindruck vermuten läßt."

Stefan Kirchner, Frankfurt/Main

Gut gedünkt

Ich kann es nicht mehr hören, das ewige Gejammere über zu hohe Hardwareansprüche von PC-Spielen. Nach dem Motto: "Auf meinem Amiga gibt es auch tolle Spiele und würde man besser programmieren, würde Strike Commander auch auf dem Amiga laufen."

Tatsache ist nunmal, daß der Trend massiv zu Grafik- und Sound-Organen mit noch schnellerer Hardware geht. Tatsache ist auch, daß trotz aller Programmiertricks ein Spiel wie "Strike Commander" verdammt viel Rechenleistung und Speicher benötigt. Auf einem 386DX40 ist die anfallende Datenflut nicht in akzeptabler Geschwindigkeit zu bewältigen. Viele pubertierende Halbwüchsige scheinen zu vergessen, daß man für die benötigte Hardware erst einmal Geld verdienen muß, um sich überhaupt eine dieser Traummaschinen leisten zu können.

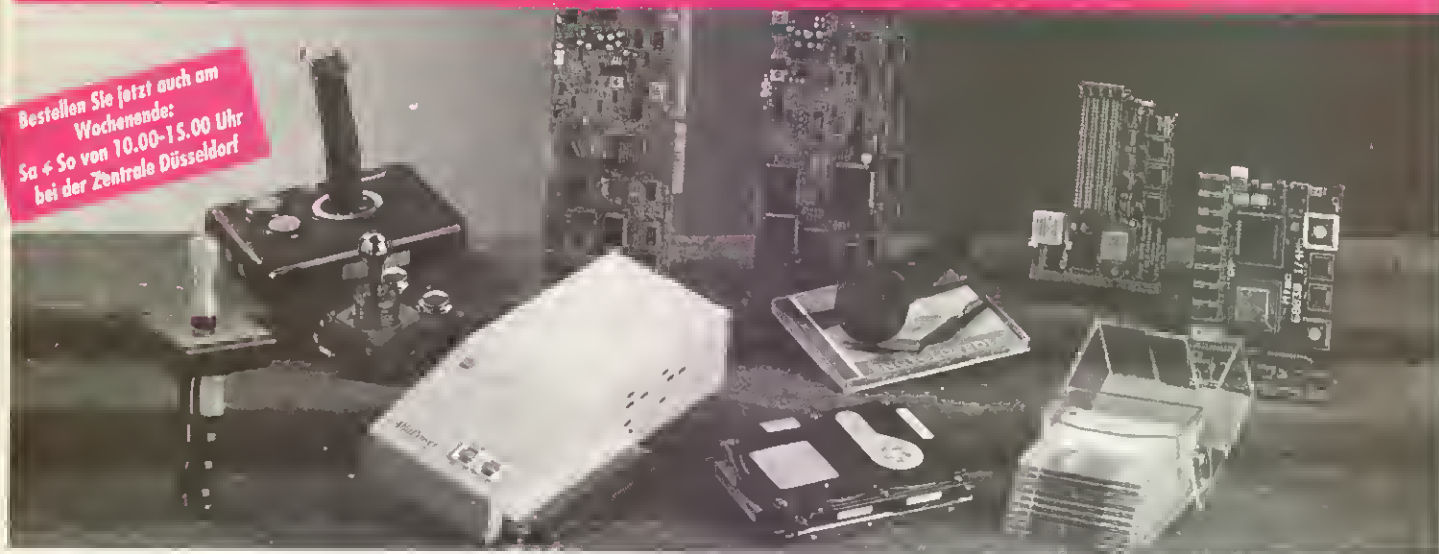
Grafisch anspruchsvolle PC-Spiele erfordern entsprechende Hardware (INTEL DX aufwärts): Diejenigen, die nicht über die nötigen Mittel verfügen, sollen entweder sparen, mit dem zufrieden sein, was sie haben oder sich ein Mega Drive kaufen. Spiele wie Strike Commander sind eine exklusive Freizeitbeschäftigung, die trotz aller Jammerei einen großen Markt haben und eben aus finanziellen Gründen nicht für jedermann zugänglich sind.

Angenommen, ich würde gerne Polo spielen oder mit einer 50 m langen Privatyacht am Daviscup teilnehmen. Das Gefluhe und Gezeter würde mir nichts nützen, denn für solche Späße fehlte mir das



Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise

Bestellen Sie jetzt auch am
Wochenende:
Sa + So von 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf



Saundblaster Pra Deluxe
mit Lemmings und Indy 500**288,88**
Soundblaster 16 SP, deutsch**333,33**
Soundblaster 16 ASP, deutsch.....***404,04**
Dauble Speed CD-Rom Matsushita 562
(Panasonic), Multisession.....***499,99**

Saundblaster 16SP und Dauble
Speed-CD-Ram Matsushita 562...***808,88**
Saundblaster Pra deluxe, Lemmings, Indy
500+CD-Ram Mitsumi LU 005S***616,66**
Festplatten Amiga 500/2000:
130 MB/15ms/BMB Ram aptian.....***666,66**

210 MB/15ms/BMB Ram aptian.....***777,77**
Multi Media Professional Kit mit
Dauble Speed-CD-Ram Matsushita 562,
Audio Concept 16-Bit Saundkarte, Joystick,
Micra, Baxen, 14.000 Programmen und
über 1.700 Spielen.....***899,99**

CD-ROM HITS FOR SIX



nur **DM 79,95**

CD-ROM TRIPLE ACTION



nur **DM 39,95**

LARRY 6



nur **DM 74,95**

MULTI MEDIA PROFESSIONAL KIT



SUPER CD-ROM HITS FÜR DEN PC

Hits for Six Vol.1-Vol.5, zB.
CD Vol.1 mit F16 Stealth
Fighter, Titus the Fox, Grand Prix
Master, Satan, Chicago 90,
Stargase**nur 79,95**
Fragen Sie nach weiteren Hits!
Triple Action Vol.1-Vol.5,
z.B. CD Vol.1 mit Crazy Cars 3,

Battletech 1, und Grand Prix
Master.....**nur 39,95**
Weitere Pakete für 39,95
varrätig! Fragen Sie danach!
CD Microprose Collection
mit Micraprase Sacer, Savage,
Midwinter, Rick Dangeraus, 3-0
Paal und Gunship.....**nur 49,95**

Korooke CD "Lyrics"
Chip-Produkt des Monats 10/93,
der Party-Hit mit 10 Songs zum
Mitmachen**nur 99,9D**
Sangpakete f. Lyrics.....**nur 59,9D**
Erotic CD Visual Fontosies,
mehr als 2600 Bilder**79,00**
Erotic CD Moving Fontosies,
fast 200 Bewegt-Bilder.....**99,00**
(Abgabe nur an Volljährige)

Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden
 wollen, sa rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

*Zeitgemäße Finanzierung über die Hausbank möglich, 15,4% effektiver Jahreszins.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094	50 670 Köln	Von Werth Str. 20-22	Tel.: 0221/121806	66 386 St. Ingbert	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
51 465 Bergisch-Gladbach	Or. Robert-Koch-Str. 13	Tel.: 02202/43767	50 939 Köln	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499	70 435 Stuttgart-Zuffenhsn.	Siroßburger Str. 45	Tel.: 0711/874087
10 245 Berlin	Bachgänger Str. 23	Tel.: 030/5892067	47 807 Krefeld	Kälnher Str. 485	Tel.: 02151/300409	54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722	67 547 Worms	Luisenstr. 10	Tel.: 06441/88444
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033	23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345	35 576 Weizlar	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
53 123 Bann	Schieffellingsweg 24	Tel.: 0228/625076	58 511 Lüdenscheld	Schützenstr.2	Tel.: 02351/860281	38 300 Wolfenbüttel	Heinrichstr.23	Tel.: 05331/61820
38 118 Braunschweig	Halwedestr. 10	Tel.: 0531/508231	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage	42 485 Wuppertal	Friedr.-Engels-Allee 296	Tel.: 0202/81118
44 227 Dortmund	Stackumer Str.420	Tel.: 0231/759786	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203			
40 477 Düsseldorf	Gneisenoustr. 1	Tel.: 0211/4910187	41 065 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	Tel.: 02161/601556			
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084	45 468 Mülheim	Oelle 47	Tel.: 0208/390370			
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515			
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797			
35 390 Gießen	Bönnhofstr. 6	Tel.: 0641/71967	41 460 Neuss	Homrathstr. 20	Tel.: 02131/278967			
37 085 Göttingen	David-Hilbert Str. 2	Tel.: 0551/46563	26 131 Oldenburg	Edewechter Land Str. 4	Tel.: 0441/501445			
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774	49 074 Osnabrück	Petersburger Wall 1	Tel.: 0541/586809			
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115	31 224 Peine	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923			
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/2246	66 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150			
67 655 Kaiserslautern	Fabrikstr. 32	Tel.: 0631/67411	48 431 Rhelna	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219			
76 153 Karlsruhe	Lessingstr. 5	Tel.: 0721/853360	66 121 Saarbrücken	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629			
34 131 Kassel	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463	66 740 Saarouis-Fraulaut.	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159			
24 116 Kiel	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046	58 239 Schwerte	Friedenstr. 2	Tel.: 02304/2813			
58 068 Koblenz	Morkenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107			

Bestellen Sie zu gängigen Geschäftszeiten bei
Ihrer nächsten SOFT & SOUND-Filiale oder von
Ma-Fr: 9.00-20.30 Uhr
Sa+So: 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf,
Tel: 0211-633 006

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123



nötige Kleingeld. Wer auf der Autobahn schnell fahren will, muß sich in einen Porsche setzen. Der Golf ist, wie wir wissen, ein Mittelklassefahrzeug, nicht mehr und nicht weniger. Christian Bigalk, Lampertheim

Starkes Stück

Was Peter Marx in der Ausgabe 8/93 geschrieben hat, ist schon ein starkes Stück. Ich weiß ja nicht, auf welchem Rechner er X-Wing gespielt hat, aber auf meinem 386sx sieht die von ihm als "billig" abgetane Vektorgrafik sehr gut aus und sie gefällt mir auch hundertmal besser, als die – sich im wahrsten Sinne des Wortes bei näherer Betrachtung in Pixelhäufchen auflösende – Bitmapgrafik von "Wing Commander". Seine Beschwerde, daß die Tie Fighter und Bomber zu klein und zu schnell wären, als daß man sie schnell genug abschießen könnte, stimmt wohl auch nicht, denn mit etwas Übung schaffen es auch "Wing-Commander"-Verwöhnte (hier ist es wohl kein großes Problem, die Raumschiffe abzuschießen) Raumpiloten, den imperialen Tie Fighters bzw. Bombern die Lampe auszuknipsen. Außerdem handelt es sich bei "X-Wing" sicher nicht um ein 85 Mark teures Demo, denn dazu sind die Missionen meiner Meinung viel zu schwer. Wenn er dabei die schönen Zwischensequenzen und den Aufbau meint, so kann man das einem Programm doch nicht negativ anrechnen, oder?

Lars M. Hoffmann, Rheinfelden

Unfair

Voller Begeisterung las ich den knallig-bunten Artikel über LucasArts Sam & Max. Da ich bis zu 89% LucasArts-Spiele im Regal stehen habe, und auch gerne Comics lese, möchte ich wissen, ob es Sam & Max-Comics in

Deutschland gibt. Hier in meiner Stadt habe ich alles Mögliche abgesucht, aber der Erfolg war Null. Könnt Ihr mir helfen? Und dann muß ich noch etwas Dampf ablassen: Der Wettbewerb in der gleichen POWER PLAY 9/93 war wegen der Altersbegrenzung nicht O.K. Diese Begrenzung war ja wegen der Reise nach Californien, oder? Aber die Chance für Minderjährige auf den PC ist hin.

Daniel Antunovic, Wangen

Leider gibt's "Sam & Max" zur Zeit noch nicht in einer deutschen Übersetzung. Gute Comic-Läden werden Euch die englische Version besorgen können.

Die Altersbegrenzung war leider wegen dem Flugtag in Kalifornien nötig. Da der Spaß nicht ganz ungefährlich ist, dürfen nur volljährige Personen mitfliegen.

Lob & Tadel zum ersten

Ich möchte nur sagen, daß Eure neuen Meinungsbilder recht gut gelungen sind. Ehrlich gesagt, fand ich die Bilder davor etwas langweilig. Jetzt noch etwas Kritik: Warum müßt Ihr irgendwelche Werbung immer mitten in einem Test unterbringen?

Nils Jonas, Wiesbaden

Lob & Tadel zum zweiten

Erst mal ein großes Lob, Eure Zeitung ist wirklich super. Was mir aber überhaupt nicht gefällt, sind folgende Punkte:

1. Wozu testet Ihr in der POWER PLAY überhaupt Videospiele? Ihr bringt doch schon etwas länger ein Videospielmagazin heraus. Das ist reine Platzverschwendung!

2. Da Ihr sowieso fast nur PC Games testet, könntet Ihr Euch auch auf den PC spezialisieren!

3. Warum ist fast jede zweite Seite mit Werbung belebt? Das muß doch nun wirklich nicht sein! Oder leidet Ihr etwa an akutem Geldmangel? Wenn ja, ließe sich doch über eine Erhöhung des Preises reden!

4. Wenn Ihr die überflüssigen Videospieletests- und Tips abschaffen würdet, könntet Ihr viel mehr Hard-

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA *	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	66,90
ALIEN BREED VGA 3,5*	59,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
ANBUSS AT SCHIFFER VGA 3,5*	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5*	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEBLE & GATA DISK KDVGA	79,90
BETRAVAL AT KRONOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BOOY BLOWS VGA 3,5* DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	99,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	99,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	99,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5* KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR COMSTR. KIT	99,90
CHESS MANIAC DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADV. COMPL. INCL. OOMMONKEY ISLANDS	99,90
INDIANA JONES MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	79,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
CYBERMARE DT. ANLEITUNG VGA 3,5 *	85,90
DARK MARE VGA	89,90
DAS SCHWARZE AUGES SCHICKSALS KL. PLDT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS KOMPL. DT. VGA	85,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2-KOMPL. DT. VGA	89,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DR. FLOYD DESKTOP TOYS VGA 3,5*	65,90
DREAM TEAM COMPL. DT. ANL. INCL. SIMPSONS	85,90
TERMINATOR 2/WWF WRESTLING	85,90
LINE 2 KOMPL. DT. VGA	75,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA	89,90
DYNASTY KOMPL. DT. VGA	85,90
ECHOQUEST 2-LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	75,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	89,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5*	85,90
E FISH DT. ANL. VGA	89,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5*	49,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
EYE OF BEHOLDER 3 VGA ENGL. VERS.	79,90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/55MHZ DOS 5.0 VGA	65,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	75,90
FALCON 3.0 DATA MIO 29 VGA 3,5*	89,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	69,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL. VGA	99,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5*	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5*	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5*	49,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	90,90
FREDDY PHARAS KOMPL. DT. VGA	89,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	89,90
GATEWAY II-HOMEWORLD- VGA 3,5*	55,90
GDAL-DING DINIS-DT. ANL. VGA 3,5*	89,90
GOLBLINS 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	59,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	89,90
HANIBAL KOMPL. DT. VGA	109,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA	69,90
HIGH COMMAND VGA 3,5*	65,90
HIREG GUNS VGA *	65,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	99,90
INCA KOMPL. DT. VGA	65,90
INCREDIBLE MACHINES KOMPL. DT. VGA	59,90
ISAR 2 DT. ANL. VGA 3,5*	59,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5*	75,90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5*	89,90
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3,5*	99,90
KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT.	59,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA *	59,90
LANDS OF LORE ENGL. VERS. VGA 3,5*	65,90
LAURA BOW 2-DAGGER OF ANON RA - VGA	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5*	45,90
LINKS SCENERY SLANDREWS VGA 3,5*	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5*	75,90
LOTHAR MATTHAEUS KOMPL. DT. VGA 3,5*	95,90
LORDS OF POWER COMPILED INCL. RED BARON	105,90
SILENT SERVICE AIRRAILROAD TYCOON	79,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5*	79,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LURO TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5*65,90	79,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA	89,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
NIL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5*	85,90
NIGEL MANSSELL DT. ANL. VGA	89,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5*	39,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL WINDOWS DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5*	89,90
PIRATES GOLD II DT. ANL. VGA *	89,90
POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5*	99,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5*	39,90
PROTOSTAR -WAR ON FRONT- VGA 3,5* KOMPL. DT.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	89,90
RAGNAROK DT. ANL. VGA	79,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5*	89,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	99,90
RINGWORLD-REVENGE OF THE PATRIARCH- VGA	79,90
ROBOCODE-JANES POND 2-DT. ANL. VGA	89,90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5*	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 182	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5*	85,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5*	99,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	79,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	99,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5*	65,90
SIEGE & DOGS OF WAR GATA DISK 3,5*	49,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM FARM VGA 3,5*	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT 92 KOMPL. DT.	85,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	89,90
SPACEWARD HO 1.0 KOMPL. DT. VGA	85,90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1-4 ENGL.	85,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90

PC/IBM

SPORTS MASTERS COMPILED INCL. PGA TOUR GOLF	89,90
INDIANAPOLIS 500ADV. TENNIS TOUR	89,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	79,90
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARLORD-MICROPROSE- VGA 3,5*	89,90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5*	85,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5*	39,90
STRONHOLD VGA 3,5*	89,90
STUNT ISLANDS KOMPL. DT. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	109,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	79,90
TERMINATOR 2020 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	89,90
THE COMPLETE CHESS SYSTEM	89,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	65,90
TDUNE/SHUTTLE DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	75,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	79,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	89,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	45,90
ULTIMA 7 TEIL 2 -SILVER SEED- DATA 3,5*	89,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
VEL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5*	89,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WARLORDS 2 VGA 3,5*	89,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5*	79,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5*	99,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5*	49,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X WING DT. ANL. VGA	65,90
X WING MISSION DISK DT. ANL. VGA	45,90
YO JOE KOMPL. DT. VGA 3,5*	65,90

PC/IBM Sonderposter

688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5*	29,90
B. L. LAND USA COM. INCL. STORMOVK BU 25	39,90
INDIANAPOLIS 500/88 ATTACK BUS DT. ANL. 5,25*	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5* MICROPROSE	34,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6-KPLDT.3,5*	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25*	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5*	29,90
BATTLETECH 2 CRESANT-HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25*	29,90
BLUES BROTHERS NUR 3,5*	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25*	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5*	19,90
CASTLES II DT. ANL. 5,25*	19,90
CELESTION OF OF ROME DT. ANL.	39,90
COMMAND H. O. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CANELOT-SIERRA- 3,5*	29,90
CONQUEST OF LONGBOW-SIERRA- VGA 5,25*	34,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5*	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5*	29,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5*	29,90
CYCLES-ACCOLADE	19,90
D-GENERATION DT. ANL. VGA 3,5*	29,90
DARK HALF -ACCOLADE- 3,5*	29,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5*	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DUNE KOMPL. DT. NUR 3,5*	29,90
ECHOQUEST 1 VGA 5,25*	29,90
ELITE PLUS VGA 5,25*	29,90
ELVIRA 2-JAWS OF CERBERUS- 3,5* VGA	19,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	15,90
GOLDEN RINGS	24,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE-	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- NUR 5,25*	29,90
HARPOON VERS. 1.2.1. DT. ANL. 5,25*	34,90
HEROES OF THE 36TH DT. ANL. 5,25*	29,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25*	34,90
HEXUMA KOMPL. DT. ANL. VGA 5,25*	29,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS VGA NUR 3,5*	34,90
IMMORTAL 3,5*	35,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-KPLDT. 3,5*	49,90
KDS -VIROIN- ENGL. NUR 3,5*	34,90
KRIBIS IN THE KREI W VGA	34,90
LAFFER UTILITIES -SIERRA-	29,90
LEGEND OF KYRANIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5*	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5*	29,90
LIGHTSPEED-MICROPROSE- NUR 5,25*	29,90
LINKS GOLF- ACCESS VGA	34,90
LOCOM-LUCASFILM- VGA 3,5*	29,90
LORD OF THE RINGS 2-TWO TOWERS-DT. ANL. 3,5*	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. NUR 3,5*	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5*	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILED	19,90
INCL. FISHW/ROBUSTION/GUILT OF THIEVES	29,90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5*	29,90
MANIC MANSION	29,90
MANTIS- FIGHTER- MICROPROSE- VGA NUR 3,5*	29,90
MAUPTIT ISLANDS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5*	24,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	49,90
MONKEY ISLAND 1 VGA 3,5* -LUCASFILM-	49,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5* -LUCASFILM-	49,90
OBITU 3,5* -PSYGNOSIS-	39,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	29,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5*	29,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5*	49,90
POLICE QUEST 2-SIERRA-	34,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA 3,5*	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5*	34,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25*	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5*	29,90
PUSH OVER NUR 5,25*	24,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5*	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25*	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5*	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	29,90
RICK DANGEROUS 2 3,5*	29,90
ROCKET RANGER NUR 5,25*	14,90
SHADOW SORCERER	19,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 NUR 3,5* VGA	39,90
SPECIAL FORCES-MICROPROSE- VGA 3,5*	34,90
SPELLCASTING 201-SORCERERS APPLANCE- 3,5*	29,90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3,5* VGA	29,90
STARTREK 25TH ANNIVERSARY KPLDT. VGA 5,25*	39,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5*	29,90
SUPER TETRIS 5,25*	39,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5*	29,90
TENNIS CUP 2 3,5*	24,90
TERMINATOR 2 3,5*	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25*	19,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	29,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY NUR 3,5*	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH 1 3,5*	29,90
UTOPIA NUR 3,5*	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25*	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	49,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- ACCOLADE 3,5*	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5*	29,90
WWF WRESTLING 3,5* VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25*	34,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5*	29,90
ZOOZ DT. ANL. 3,5*	29,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011 & 8079

& 8273

Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

Sega Mega Drive

Amiga

Preishits Amiga

69,90	AEDYPTEN-MULTIMEDIA
79,90	AFRIKA - TRAVELMAGIC
89,90	ANIMATION MAGIC
45,90	AUSTRALIEN - MULTIMEDIA
39,90	B17 FLYING F & SILENT SERVICE 2
69,90	BATTLECHES ENHANCED OF M VERSION
79,90	BEAUTY AND THE BEAST
65,90	BLUE FORCE
79,90	BURNTIME KOMPL. DT. VGA
189,90	CASTLE MASTERS 3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.
79,90	CD 19 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16 ASP
69,90	CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/
65,90	UND SOFTWAREPAKET
69,90	CD CADDYS
89,90	CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1
89,90	CHESS MASTER 3000
79,90	CHESSMASTER PRO WINDOWS
79,90	CINEMANIA - MICROSOFT - FILMQUATENBANK
29,90	COLOR MAGIC - CLIP ARTS IM TIF FORMAT
29,90	CONAN THE CIMMERIAN
29,90	CURSE OF ENCHANTIA
29,90	DANGER HOT STUFF VOL. 2
29,90	DER PATRIZER KOMPL. DT.
29,90	DESKTOP PUBLISHERS DREAM
29,90	DINOSAUR ADVENTURE
29,90	DUNE
29,90	ERIC THE UNREARY
34,90	EUROPEAN RACERS RENNSIMULATIONINCL.
19,90	MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.
34,90	EYE OF BEHOLDER 3
29,90	F17 A NIGHT-HAWK & F15 STRIKE EAGLE 2
29,90	F15 STRIKE EAGLE 3
29,90	DIF IT NEWS
34,90	GRAPHIMAGIC 2 Ausgabe, Grafik, PD & Shareware
29,90	SUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO
29,90	HOT NEWS
29,90	INCA KOMPL. DT.
29,90	INDIANA JONES 4-FATE DE ATLANTIS-ENCHANTED
19,90	IRON HELIX
29,90	JONES IN THE FAST LANE
15,90	HISTORY LINE 1814-1918 KOMPL. DT.
29,90	KINGS QUEST 5
29,90	KINGS QUEST 6
29,90	KODAK PHOTO ACCESS CD
29,90	LEGEND OF KYRANDIA
29,90	LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF
19,90	/FIRESTONE/BOUNTYHILL CLUB
15,90	LAURA BOW 2 - DAGGER DE AMON RA
34,90	LONDON - MULTIMEDIA
29,90	LODM
29,90	LORD OF THE RINGS
29,90	LOST TREASURES DE INFOCOM 2
29,90	MAD DOG MC CREE
19,90	MANIAC MANSION 2 - DAY DE TENTACLE
34,90	MAINTS FIGHTER - MICROPROSE
29,90	MICROSOFT - BEETHOVEN
34,90	MICROSOFT - STRAVINSKY
29,90	MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM
35,90	MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM
49,90	PEGASUS 2.0
34,90	PERFECT
34,90	PROTOSTAR
49,90	PUTT PUTT FUN PACK
29,90	RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere BilderPgm's
29,90	RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE
29,90	RINGWORLD
34,90	SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES
29,90	SHAREWARE MANIA 100 MB
29,90	SHAREWARE PEAPLES 2 SpiesDTP, Grafik, Animat.
29,90	SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE
34,90	SOUND SENSATION
34,90	SPACE QUEST 4
19,90	STELLAR 7
29,90	SUPER CD 11 SHAREWARE
29,90	THE 7TH SECTOR OHNE VIDEOIN CD BOX
29,90	TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG
29,90	TRAVEL MAGIC - USA NORDWESTEN
29,90	TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES
29,90	ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1
49,90	ULTIMA UNDERWORLD TER. 1 & 2
49,90	ULTIMA UNDERWORLD 7 WING COMMANDER 2
29,90	VGA MAGIC
34,90	WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2
29,90	WIND COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH
49,90	WILLY BEAMISH
34,90	WORLD TRAVELLER
29,90	WRATH DE THE DEMON

75,90	MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.
89,90	MEGA DRIVE GRUNDGERAT DT. VERS.
75,90	APRIELLE DIE MEHRUNGFRAU DT. ANL.
75,90	BATTLEBOYS DT. ANL.
85,90	B O B DT. ANLEITUNG
89,90	BURBY BOB CAT DT. ANL.
79,90	CHAKAN DT. ANL.
89,90	EXMUTANTS DT. ANL.
85,90	FATAL FURY DT. ANL.
49,90	FLASHBACK DT. ANL.
89,90	FLINTSTONES DT. ANLEITUNG
89,90	GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG
1.099,90	HARDBALL 3
19,90	HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG
85,90	JACK NICLAS POWERCHALL GOLF DT. ANL.
59,90	JAMES BOND 007 - THE DUEL DT. ANL.
99,90	JUNGLE STRIKE
139,90	JURASSIC PARK DT. ANL.
89,90	LEMMINGS DT. ANL.
49,90	MEGA LO MANIA DT. ANL.
49,90	MICKY & DONALD DT. ANL.
69,90	MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG
59,90	MORTAL COMBAT
79,90	MUHAMMAD ALI BOXING DT. ANLEITUNG
79,90	MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG
89,90	N H L PA 90 ICEHOCKEY DT. ANL.
85,90	SHINING FORCE DT. ANLEITUNG
89,90	SUMMER CHALLENGE DT. ANL.
89,90	SUPERMAN DT. ANL.
89,90	SUPER KICK OFF DT. ANL.
89,90	SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL.
89,90	STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.
45,90	TECHNO CLASH DT. ANL.
89,90	THUNDERFORCE 4 DT. ANL.
85,90	WARRPESD DT. ANL.
19,90	WONDERBOY IN MONSTER WORLD

54,90	ONE STEP BEYOND DT. ANL.
49,90	OVERDRIVE DT. ANL.
59,90	PANZER BATTLES 1 MB
79,90	PATRIZER 1 MB KOMPL. DT.
89,90	PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.
79,90	PERFECT GENERAL 1 MB
69,90	PERFECT GENERAL DATA DISK
69,90	PERSONAL PRIME DT. ANL. 1 MB
89,90	PINBALL DREAMS DT. ANL.
89,90	PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB
89,90	POPULGUB 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.
90,90	PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB
79,90	RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB
89,90	ROAD RASH DT. ANL.
79,90	SECRET OF MONKEY ISL. 1 MB DT.
85,90	SHADOWWORLD DT. ANL. 1 MB
90,90	SIMANT KOMPL. DT. 1 MB
90,90	SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.
85,90	SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 !!!
89,90	SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000
75,90	SINK OR SWIM DT. ANL.
79,90	SLEEPWALKER DT. ANL.
109,90	SOCCER KID DT. ANL.
89,90	SPACE HULK DT. ANL. 1 MB
89,90	SPORTS COLLECTION - STARBYTE DT. ANL.
89,90	SPORTS MASTERS COLL. INCL. PGA TOUR GOLF
109,90	INDIANAPOLIS 500ADY, TENNIS TOUR
69,90	STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/
69,90	BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB
69,90	STEINBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.
79,90	STREETFIGHTER 2 DT. ANL.
79,90	SUPERFROG DT. ANL. 1 MB
99,90	SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB
79,90	THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
79,90	THEIR FINEST HOUR MISSION
79,90	TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB
79,90	TRANSACTICA KOMPL. DT. 1 MB
89,90	TRODDERS DT. ANL.
1 MB	VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB
79,90	WALKER DT. ANL.
1 MB	WAR IN THE DULF KOMPL. DT. 1 MB
79,90	WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB
89,90	WOODYB WORLD DT. ANL. 1 MB
49,90	WORLD LEGEND DT. ANL.
59,90	YO JOE 1 DT. ANL.

Amiga

85,90	1888 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB
34,90	1990 - DIE 18ER EDITION-POLITISIM. KD 1 MB
85,90	ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB
59,90	ALIEN 3
54,90	ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG
89,90	ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB
54,90	ARABIAN NIGHTS DT. ANL.
89,90	ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB
89,90	A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB
45,90	A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB
59,90	A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB
59,90	AV88 HARRIER ASSAULT 1 MB
89,90	B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB
75,90	BARDS TALE 2 CONSTRUCTION KIT DT. ANL.
149,90	BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.
119,90	BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB
49,90	BATTLEBOYS DT. ANL. 1 MB
44,90	BAZOOKA BUE KOMPL. DT. 1 MB
49,90	B C KID DT. ANL.
54,90	BEAVERS DT. ANL.
75,90	BLASTER DT. ANL. 1 MB
89,90	BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB
35,90	BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB
89,90	BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD 1 MB
89,90	BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000
89,90	BURNTIME NUR A1200 KOMPL. DT.
45,90	CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB
45,90	CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB
109,90	CHAMPIONSHIP MANAGER 90
45,90	CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.
49,90	CIVILIZATION KOMPL. DT. NUR A1200
39,90	COHORT 2
45,90	COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE
89,90	888 ATTACK SUB F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.
29,90	CONQUESTADOR KOMPL. DT.
89,90	CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.
75,90	CRYSTAL KINGDOM DIZZY
89,90	D-DAY DT. ANL. 1 MB
89,90	DAS SCHWARZE ALGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.
109,90	DELUXE PUTT 4.0 VGA KOMPL. DT. 1 MB
89,90	DIGITAL DUNDEON 1 MB
89,90	DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. 1 MB
90,90	COMINUM KOMPL. DT.
44,90	DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB
89,90	DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.
39,90	DYNATECH KOMPL. DT.
39,90	EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.
89,90	ENTITY DT. ANL.
89,90	EPIC DT. ANL.
89,90	EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB
89,90	EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB
89,90	FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB
79,90	FLASHBACK KOMPL. DT. 1 MB
79,90	FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB
79,90	GAME OF LIFE DT. ANL.
49,90	GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB
59,90	GOAL DING DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB
59,90	GOLLIERS 2 DT. ANL. 1 MB
59,90	GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB
79,90	HANIBAL KOMPL. DT. 1 MB
89,90	HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB
89,90	HIREG GUNS DT. ANL.
79,90	HISTORY LINE 1914-1918 DT.
54,90	ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB
54,90	JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.
54,90	JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.
59,90	JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.
79,90	JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB
89,90	LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB
189,90	LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)
75,90	LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB
89,90	LOTHAR MATTHEUS KOMPL. DT. 1 MB
75,90	MAT TV 1 KOMPL. DT. 1 MB
75,90	MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB
49,90	MORPH DT. ANL.
85,90	NICKY BOOM 2 DT. ANL.

Preishits Amiga

19,90	888 ATTACK SUBMARINE
19,90	ADRENALIN DT. ANL.
29,90	AGONY - PSYGNOSIS
29,90	ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB
15,90	AMNIO
29,90	AQUAVENTURA 1 MB
29,90	ARMOUR DEDDON - PSYGNOSIS
29,90	BANE DE COSMOS FORGE - WIZARDRY 6-1 MB
29,90	BARDS TALE 3 DT. ANL.
79,90	B.L.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB
89,90	BATMAN THE MOVIE DT. ANL.
19,90	BATTLECHES 2 DT. ANL.
29,90	BATTLEHAWKS 1042
29,90	BATTLEQUADRON DT. ANL.
29,90	BILLS TOMATO OMEGA DT. ANL.
29,90	BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB
19,90	BSS JANE SEYMOUR
29,90	BUOOKHAN
29,90	CADAVRE 1 MB
45,90	CALIFORNIA GAMES 2
29,90	CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB
79,90	CAPTIVE DT. ANL.
79,90	CASTLES 1 MB DT. ANL.
59,90	CENTURION DEF. DE ROME DT. ANL.
29,90	CHAMIONS OF KRYNN
39,90	CHAOS ENDINE DT. ANL. 1 MB
85,90	CHAOS STRIKES BACK 1 MB
39,90	CHART ATTACK COMBATON INCL. LOTUS 1/
34,90	VENUS/JAMES PONDHOULS N DHOIST
15,90	CHRONQUEST 2
29,90	CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK
19,90	CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.
29,90	COVER DIRL STRIP POKER
89,90	CREATIVES
59,90	CURSE OF ENCHANTIA 1 MB
59,90	CYCLES - MOTORRADRENNEN
15,90	DEADLINE - INFOCOM
59,90	DELUXE STRIP POKER TEIL 1
75,90	DELUXE STRIP POKER 2
89,90	DELTERS KOMPL. DT. 1 MB
89,90	DODGEBUG DT. ANL.
89,90	DREAM TEAM COMPIATION INCL. SIMPSONS/
39,90	WWF WRESTLING/TERMINATOR 2
89,90	DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.
79,90	DUNE KOMPL. DT. 1 MB
79,90	ENEMY IN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.
24,90	FACE OFF KENHOKEY
29,90	F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB
29,90	F17 CHALLENGE DT. ANL.
35,90	F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG
29,90	FIRST SAMURAI DT. ANL.
24,90	FISHTIGHTER
29,90	FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/
34,90	FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER
34,90	FORMULA ONE GRAND PRIX-MICROPROSE 1 MB
29,90	FUTURE WARS - TIME TRAVELLER
29,90	GATEWAY TO BAVAGE FRONTIER
29,90	GEM 'X'
29,90	GOLF - MICROPROSE - 1 MB
29,90	GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB
29,90	HARD
29,90	HARD NOVA
29,90	HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB
29,90	HEART DE CHINA DT. ANL. 1 MB
29,90	HILL STREET BLUES
29,90	HONDA R.V.T. DT. ANL.
29,90	HUMANS 1 MB
29,90	HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.

Amiga Zubehör

190,00	AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500
219,00	AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000
19,90	DISKBOX FÜR 90 X 3,5" DISKS
39,90	ELECTR. BOOTSELEKTOR DF-D0 3
119,90	EXTERNE LAUFWERK 3,5"
49,90	GENUIS TRIPLE HOUSE
59,90	DRAVIS GAME PAD
159,90	INTERNE LAUFWERK A 500 3,5"
149,90	INTERNE LAUFWERK A 2000 3,5"
29,90	JOYSTICK COMPETITION PRO 5000
29,90	JOYSTICK COMPETITION PRO MINI
39,90	JOYSTICK COMPETITION PRO STAR
34,90	JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI
49,90	MOUSE JOYSTICKVERLÄNGERUNG
9,90	MOUSEMATTE
90,90	ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500
59,90	SPEICHERWEITERUNG AUF 1 MB
74,90	X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE

Leerdisketten

9,90	3,5" 2 DD NoName 10er
19,90	3,5" 2 HD NoName 10er
5,90	5,25" 2 DD NoName 10er
12,90	5,25" 2 HD NoName 10er

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Lista gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00



waretests bringen (SVGA-Karten, Soundkarten, CD-ROMs etc.). Das ist bis jetzt ein bißchen wenig in Eurer Zeitung!

Bitte fühlt Euch nicht persönlich angegriffen, schmolzt einen Monat (bringt die **POWER PLAY** immer pünktlich raus, Ich warte immer schon sehr ungeduldig auf das nächste Exemplar meines Abonnements), sondern überlegt Euch den einen oder anderen Punkt mal zu beher-

zigen. Nach Euren persönlichen Kriterien konnte ich mich bis jetzt immer gut richten. Trotzdem möchte ich nochmal sagen, daß ich Eure Zeitung von allen anderen mit Abstand am besten finde.

Daniel Schäfer, Sylt

Unsere Schwesterzeitung **VIDEO GAMES** deckt den Videospielemarkt komplett ab, wir berichten nur über die Highlights – für alle Computerbesitzer, die sich keine zweite Zeitung kaufen wollen und auch mal auf einer Videospielekonsole fremdgehen. Zu Deinem zweiten Punkt: Die Amiga-Titel *Uridium 2*, *Turrican 3* und *Elite 2* beweisen, daß der Amiga für Spiele-Fans nach wie vor eine interessante Maschine ist. Außerdem würden wir uns mit einer PC-Spezialisierung neuen Technologien, wie zum Beispiel der 3DO-Konsole, verschließen.

js

Die Power-User

Ich habe mich endlich entschlossen, Euch diesen Brief zu schicken, um einige Mißverständnisse auf dem Gebiet Amiga/PC zu beseitigen!

Rechenleistung: Ein Amiga hat aufgrund seiner Motorola-Technik eines 68040er-Prozessors von Haus aus eine höhere Taktfrequenz, die in etwa die doppelte Geschwindigkeit eines 80486 Prozessors des MS-DOS hat. Das heißt im Klartext: Der neue A4000/40 (25 MHz) hat die doppelte Rechenleistung wie ein 486er mit 50 MHz. [Ist er denn viermal so schnell?] Das hätte fairerweise im Vergleichstest erwähnt werden müssen. Denn sonst liest es sich einfach so: A4000 mit 25 MHz, MS-DOS mit schnelleren 50 MHz. Was wäre wohl nach Ansicht des Laien die bessere Lösung?

Grafik: Hier habt Ihr in Eurem Test auch nur die niedrigen Auflösungen genannt. Aber kein Wort von den maximalen 1448x768 bei 256 Farben (!), die ein PC SVGA nur bis zu einer Pixelbreite [?] von 640x480 auf dem Bildschirm bringt! Für PC-User gibt es zwar eine True-Color-Karte, die aber vom Preis-Leistungs-Verhältnis nicht überzeugen kann.

Sound: Alle Amigas nutzen den gleichen Soundchip (Paula), welcher bei 4 Kanälen in 8-Bit-Stereoqualität (mit Programmierkniffen auf 8 Kanäle aufrüstbar) ohne Kompatibilitätsprobleme sein Dasein fristet. Auf MS-DOS kommt wohl nur eine 16-Bit-Soundblaster in Frage, um es mit dem Amigachip aufnehmen zu können. Kostenpunkt zirka 500 Mark.

Spiele: Was habt Ihr Euch eigentlich gedacht, als Ihr

Die nächste Generation

Ich fühle mich scharf von Daniel Dajka kritisiert (PP 8/93 "Einspruch") und möchte gerne dazu Stellung nehmen:

– Sieht man einmal davon ab, daß er sich ziemlich im Ton vergreift, gibt es doch eine Entwicklung auf dem Markt, die man nicht ignorieren kann. Aller Voraussicht nach werden Personalcomputer auch in Zukunft eine große Rolle spielen, auf dem Unterhaltungsektor aber bald ihr Gastspiel beenden. Die Verschmelzung von Computer und Videospiel, die ja in den letzten Jahren schon verstärkt zu registrieren war, befindet sich heute in einer Phase, die viel weiter fortgeschritten ist, als es den Anschein hat. Selbst Marktgiganten wie IBM und Panasonic haben diesen Trend erkannt und Konsequenzen daraus gezogen. So wird IBM die geheimnisumwitterte Super-Konsole Jaguar für Atari produzieren, deren technische Daten selbst High-End-Puristen aufhorchen lassen. Ein 64-Bit-Risc-Chip, 24-Bit-True-Colour-Grafik mit 16 Mio. Farben, ultraschnelle schattierte 3-D-Polygongrafik, Time-Texture-Mapping und 16-Bit-CD-Sound haben eben nichts mehr mit einem Kinderspielzeug zu

tun. Vielmehr eröffnen sich hier dem unterhaltungsorientierten Anwender ganz neue Dimensionen, zumal Systemabstürze, Konfigurationsprobleme und Platzbedarf, von denen viele PC-Besitzer ein Liedchen singen können, der Vergangenheit angehören dürften. Commodore versucht sich mit CD-I schon auf dem Markt. Derzeit entwickeln über 80 Lizenznehmer CD-Soft für Panasonics 3DO. Diese Konsole, die in Zusammenarbeit mit Electronic Arts entwickelt wurde, wird – so die Meinung vieler Fachleute – eine ganz neue Ära einleiten, in der der PC seine dominierende Rolle im Unterhaltungsbereich abgeben und in die Büros zurückkehren wird, aus denen er einmal kam.

Bleibt zu hoffen, daß sich die **POWER PLAY**-Redaktion dieser Entwicklung nicht verschließt, denn es stimmt einen schon nachdenklich, daß über das "Wetterleuchten am elektronischen Entertainment-Horizont", welches man auf der diesjährigen Summer-CES sehen konnte, kein Wort verloren wurde.

Kaum ein PC-Besitzer wird etwas gegen Konsoleninfos haben, die über technisch so eindrucksvolle Projekte berichten. Wenn man so will, sind die neuen Konsolen die "Kinder" der PCs

Michael Riedel, Berlin

Ich interessiere mich für Eure Meinung zu folgender Prognose: Seitdem sich Windows und in einem geringeren Umfang auch OS/2 im industriellen und kaufmännischen Bereich etabliert haben, schrie der Markt nach schnelleren Rechnern und Grafikkarten und der Siegeszug der 486er begann.

Jetzt bringt Intel den Pentium (586er) auf den Markt und erhofft sich einen vergleichbaren Absatz. Hier längt jedoch das Geflüster hinter der hohlen Hand an und die Verantwortlichen in den Unternehmen stellen die berechtigte Frage: "Wofür braucht man einen so schnellen Prozessor?" so macht sich der Grundtenor breit, daß für Windows ein 486er allemal ausreicht und ein Rechner mit einem Pentium-Prozessor höchstens als Server oder als CAD-Rechner vorstellbar, als normaler Einzelplatzrechner unsinnig sei. Betrachtet man zudem die allgemeine wirtschaftliche Lage, werden es Pentium-PC's schwer haben, in den Büros als Standard Fuß zu fassen.

Und wie sieht es im privaten Bereich aus? Immerhin sollen ja die Hälften aller in Deutschland existierenden PCs im heimischen Wohnzimmer stehen. Wenn also Hersteller auf Privatkunden zielen, werden sie wahrscheinlich auch jetzt nicht von der verhängnisvollen Machenschaft abkommen, den Pentium in eine Umgebung mit ISA-Bus

und 16-Bit-Steckplätzen zu setzen, um die Kosten möglichst gering zu halten. Die Rechenpower versickert dann im Grunde genommen im Sand. Und worauf will ich hinaus? Ganz einfach: Gelingt es den Pentium-Rechnern nicht, sich als Massenprodukt und mit entsprechender Hardware-Umgebung durchzusetzen, werden sie auf Dauer zu teuren PCs für "spezielle Fälle" abgestempelt. Die DOS-Spiele werden also in ihrer Leistung an die Hardwaregrenzen der 486er gebunden bleiben. Und jetzt kommt das von Euch in der **POWER PLAY** 9/93 vorgestellte 3DO-System ins Spiel. Es läßt eigentlich ganz schön einen ersten Vorgeschmack auf die nächsten Generationen der Videospielekonsolen aufkommen. Zwar weiß ich nicht, wie der erwähnte 32-Bit-Risc-Prozessor im Vergleich mit einem 50 MHz-486er bei Spielen, die ihre Bilder errechnen und nicht von der CD laden, abschneidet, doch eines weiß ich genau: Wenn im nächsten Frühjahr Ataris neues Supersystem "Jaguar" mit seinem 64-Bit-Prozessor rauskommt, werde ich als Spieler wahrscheinlich umsteigen müssen, denn die 586er werden mit Sicherheit bis dahin nicht den Massenmarkt erreicht haben. Außerdem soll "Jaguar" nur 200 Dollar kosten, also ein kleines bißchen billiger als ein Pentium-PC für ca. 5.000 Mark!

Peter Marx, Hartenfels

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power

PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.

Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

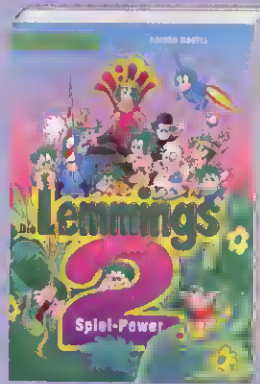
PC und Amiga

Rainer Babel

Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigem Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!

1993, ca. 150 Seiten, ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power

PC

Eva Hoogh

Der schnellste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels“ wird geknackt, auch der Klassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen

Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!

1993, 128 Seiten, ISBN 3-87791-508-6, DM 19,80

Super Mario World

Super Nintendo

R. Babel/U. Krockenberger/J. Matheuzig

Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-5

DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga

Christian Rogge

Das vollständige „Quest-Kompodium“! Ein ausgezeichnete Spielführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-IV), King's Quest (I-VI), Police Quest (III), Eca Quest (II), Quest for Glory (III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.

1993, 238 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo

Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80

Adventures

Rainer Babel and friends

Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!

Alone in the Dark, Indiana Jones 4,

Laura Bow 2, Freddy Pharkas,

Maniac Mansion 2,

Monkey Island 2, Sherlock Holmes,

Space Quest 5, Eric, The Unready.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80



Bitte
senden Sie mir
den Markt&Technik
Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Strasse, Nummer

PP/SP2

PL2, 0/1



geschrieben habt: "Amiga 4000-schnell, aber nicht immer spielekompatibel." Ein Wort dazu: Auf dem Amiga 1200/4000 laufen grundsätzlich alle Games, man muß nur wissen wie: Indem man sich auf Diskette Kickstart 1.3 zulegt, die Tricks aus einigen Zeitschriften ausprobiert oder die Cache abschaltet. Auf meinem 1200 gibt es kein Spiel mehr, welches ich nicht zum Laufen gebracht habe.

Überhaupt kann man als DOS-6.0-User ältere Programme aus seiner Sammlung entfernen: ca. 75% der 3.x-Games bringt man unter DOS 6.0 nicht zum starten. (Ich spreche aus Erfahrung mit Freunden) [so so]. Allerdings wird der Amiga zwar von

amerikanischen Firmen nicht mehr soo unterstützt, aber es finden sich sehr viele englische Hersteller, die PC-Programme umsetzen und es gibt bereits genug MS-DOS-ler, die mit Neid auf Desert Strike, Lionheart, Turrican 3 und zukünftige 1200/4000 Programme schauen, wie Body Blows 2, Alien Breed 2, Silly Putty 2, Mr. Nutz, Jungle Strike, Overdrive oder Cyberrace.

Sicherheit: Aus meiner Erfahrung heraus, gibt es fast keine verletzlicheren Maschinen als MS-DOS-PC's. Die Gefahr, daß der Prozessor durchschmort, ist bei diesen Geräten sehr hoch [deswegen werden die meisten PC's auch mit einem Feuerlöscher ausgeliefert] und je höher die Taktfrequenz, desto größer auch das Risiko. Meinen Amiga habe ich 10mal im Sekundentakt ein- und ausgeschaltet, getreten, hinuntergeschmissen und mit Mineralwasser übergossen, er lebt noch gesund und fröhlich wie am ersten Tag.

Fazit: Wer einen schnellen, günstigen, zukunftssträchtigen und sicheren Computer will,

kann natürlich zwischen diesen beiden Systemen wählen und auch andere nicht außer acht lassen, wie Mac, Archimedes, Atari oder die CD-Systeme, aber ich hoffe, daß einigen Lesern jetzt klar geworden ist, daß der Amiga nicht ein beiläufiger Kleinkindcomputer, sondern DAS System der Zukunft ist.

Thomas Rinner, Wolnzach

Im Konvertierungsbericht zu Pinball Dreams (PC) steht von cd wörtlich: "...sogar die echten Amiga-Musik-Module in der Directory wieder. Es wundert also keinen, daß sich Pinball Dreams auf einem musikalischen Alptrauerniveau bewegt."

Da habe ich verwundert meinen Amiga 4000 angeworfen und das Spiel geladen und wie ich es in Erinnerung hatte, der gleiche gute Sound wie immer. Findet Ihr den Sound wirklich nicht gut? War der Soundblaster kaputt oder setzt Ihr beim PC höhere Maßstäbe an?

Kein Angst Hannes - cd wollte in diesem Konvertierungsbericht nicht über den Amigasound, sondern über die miesen PC-Musik herziehen. Denn für den PC gibt es ganze

Schubladen voller MOD-Player-Programme und die Jungs von 21st Century Entertainment haben mit sicherem Griff den schlechtesten aller MOD-Player aus der Kiste gezogen. Dies war der Stein des Anstoßes, nicht etwa die Super-Amiga-Musik.

cd

Wo ist Archon?

In Eurer Ausgabe 10/93 entdeckte ich bei den Softwarelieblingen der Mitarbeiter das Spiel Archon auf dem Amiga. Vor längerer Zeit besaß ich dieses Game auf dem C64. Als ich mir dann einen Amiga zulegte, wollte ich mir Archon auch auf diesem Computer beschaffen. Leider blieb meine Suche vergebens. Ich hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt.

Jochen Peter, Berkheim

Das Amiga-Archon wirst Du nur noch mit Glück in den Ramschkisten einiger Softwarehändler finden. Doch alle Archon-Anhänger dürfen sich trotzdem freuen: SSI bringt eine neue Variante des Oldies. Archon Deluxe erscheint aber voraussichtlich nur für PCs. js



EDITORIAL SERVICES

C. Borgmeier

Redaktionsbüro sucht für Rundfunk-, Fernseh-, Zeitschriften- und Buchprojekte zum nächstmöglichen Termin:

Agentur

für Verlags- und Redaktionsdienstleistungen in Presse, Funk und Fernsehen

FREIBERUFLICHE SPIELETESTER

SOWIE EINEN

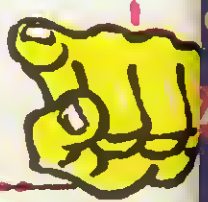
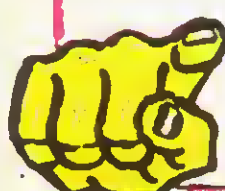
FESTANGESTELLTEN SPIELE-REDAKTEUR

Der ideale Spieltester verfügt über eine flotte, stilistisch versierte Schreibe, zockt seit Jahren Games auf verschiedenen Computer- und Videospielsystemen, kennt Referenzspiele der einzelnen Genres, ist zuverlässig und hat Spaß daran, in einem jungen Team zu arbeiten.

Als Spielredakteur in Festanstellung sollten Sie ins schöne Delmenhorst ziehen wollen, über detaillierte Kenntnisse in Sachen Hard- und Software verfügen, überdurchschnittlich gut Englisch sprechen, eine stilistisch versierte Schreibe haben und optimalerweise auch Branchenerfahrung mitbringen.

Bewerbungen werden selbstverständlich vertraulich behandelt. Bitte senden Sie Ihre Unterlagen und Probetexte an folgende Adresse:

EDITORIAL SERVICES · z.Hd. Frau Rudolph
Lange Straße 112 · 27749 Delmenhorst
Tel. 04221/120004 · Fax 04221/17789



JETZT KAUFEN: DAS ULTIMATIVE NINTENDO-SPIELEMAGAZIN

Echt geil:

Hol' Dir die geilen Insider-Informationen über die neusten Nintendo-Spiele: Streetfighter II Turbo, Super Mario All Stars, Mystic Quest Legend u.v.m. Dazu jede Menge Cooles über Musik, Mode, Video. Von Profis für Profis. Jetzt am Kiosk. Zum Einführungspreis von 5 Mark 80.

Hol's Dir!



Nur echt
mit diesem
Zeichen

Verlag: Tokuma Shoten
Publishing GmbH
Rheinstraße 22
63263 Neu-Isenburg

INFOCOM Von Z bis A wie Arthur



Die legendären Text-Adventures von Infocom erfreuen sich unter Insidern immer noch großer Beliebtheit. In einem zweiteiligen Report informieren wir Euch über die ereignisreiche Infocom-Geschichte, die Gegenwart und die Zukunft

Marc Blank, Dave Lebling und Joel Berez hatten zwei Gemeinsamkeiten: Sie waren Mitglieder des Laboratory for Computer Science am Massachusetts Institute of

Williams: Ihr Mann Ken Williams brachte 1978 ein Mainframe-Terminal mit nach Hause, das keine Bildschirmdarstellung bot, sondern nur drucken konnte – trotzdem war Roberta wie gefesselt: Tag und Nacht spielte sie *Adventure* und wartete geduldig auf die gedruckten Antworten.

Die drei vom M.I.T. wollten es besser machen: Angespornt und inspiriert durch ihre zahlreichen *Adventure*-Ausflüge wagten sich Marc Blank



Infocom bekam Konkurrenz von Electronic Arts: *Amnesia*

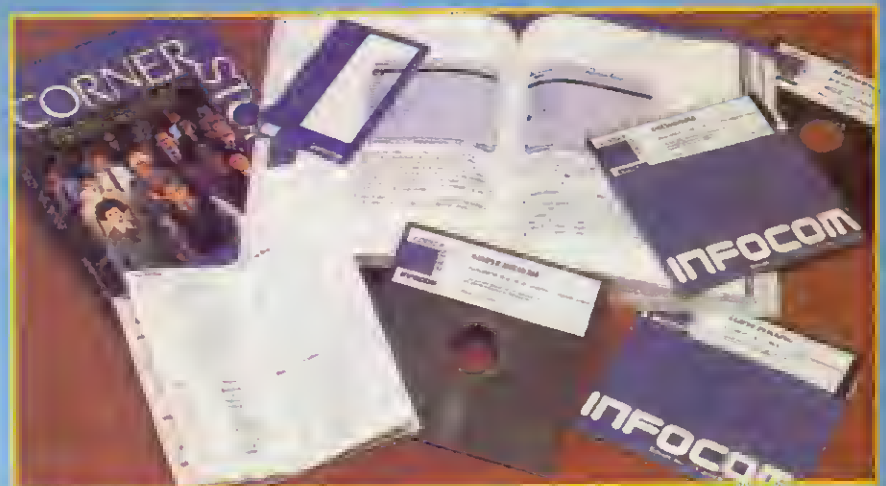
und Dave Lebling an ihr eigenes Abenteuer: *Zork*. *Zork* sollte besonders in einem Punkt *Adventure* das Wasser abgraben – verstand *Adventure* nur einfache Zweiwortkommandos, sollte *Zork* vollständige Sätze verdauen können. Zu diesem Zweck machte sich

Marc Blank sein Studienwissen über künstliche Intelligenz zu Nutze und entwickelte in einigen Nachtsitzungen ZIL (Zork Interactive Language). Der ZIL-Parser hatte nicht nur einen ungeahnt umfangreichen Wortschatz, sondern konnte auch Zusammenhänge

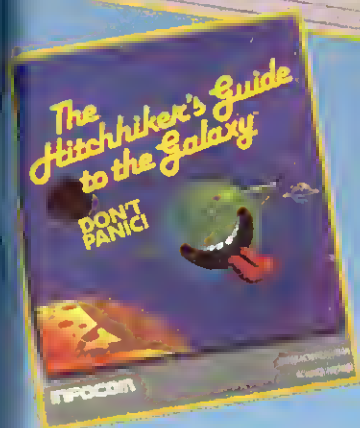
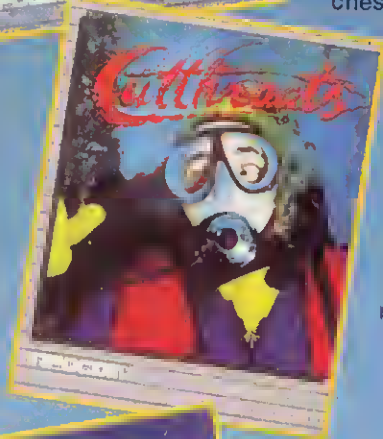
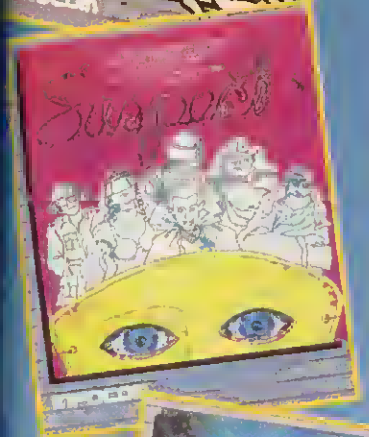
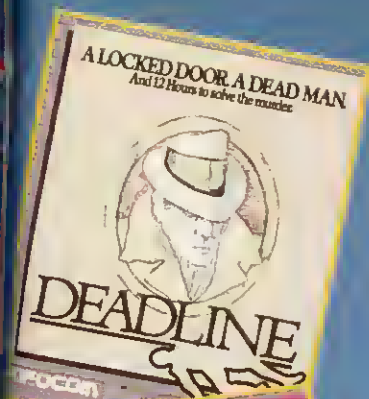


Technology, kurz M.I.T., in Boston und sie liebten ein Programm, das auf Universitäts-Großrechnern verbreitet war: *Adventure*. Das erste bekannte Textabenteuer von Will Crowther hat das Genre begründet und viele Personen mit Computerspielen vertraut gemacht – unter anderem auch Roberta "King's Quest"

Der Eckstein des Anstoßes: Cornerstone wurde für Infocom zum riskanten Abenteuer und führte zur Übernahme durch Activision (rechts)



wie Zork



Hitchhiker's Guide to the Galaxy ist der Klassiker der Adventure-Genres und besser als das Buch

Teil 1

im Satzbau erkennen. Spieler, die sich in das "Great Underground Empire" (G.U.E.) wagten, konnten ihre Kommandos in ganzen Sätzen eingeben und bekamen nur selten eine Fehlermeldung zu sehen.

Die Studenten am M.I.T. waren von Zork begeistert – auf den Universitäts-Großrechnern wurde nicht mehr gerechnet, nicht mehr entwickelt, nicht mehr geschrieben, nur noch Zork gespielt – Zork war so beliebt und bahnbrechend, daß Al Veza, seines Zeichens Professor am M.I.T., die glorreiche und folgenschwere Idee hatte, aus Zork ein ertragreiches Geschäft zu machen.

Am 22. Juni 1979 war es soweit: Die Firma Infocom erblickte in Cambridge, Massachusetts das Licht der Handelsregisterwelt – Al Veza und seine Studenten Joel Berez, Marc Blank und Dave Lebling sind professionell in das Spiele-Business eingestiegen.

Erfolg

Der legendäre Apple II war 1981 der erste Personal Computer, für den Zork erschien – das Abenteuer war für die vier Infocom'ler ein großer kommerzieller Erfolg und der Motivations-Startschuß zu weiteren Text-Adventures: Dave Leblings anspruchsvolles Science-fiction-Abenteuer *Starcross* flog in einer Packung, die wie eine fliegende Untertasse geformt war, in die Verkaufsregale und in die Verkaufscharts, und Marc Blank und Dave Lebling befriedigten mit Zork 2 – *The Wizard of Frobozz* und Zork 3 – *The Dungeon Master* den großen Kreis der unerschrockenen Dungeon-Krabbler.

Damit bist Du unschlagbar!

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
PLAY TIME
 DM 5,90
 MEGA-Porter
 Arnold Schwarzenegger
LAST ACTION HERO
 Teil II
PLAY TIME QUARTETT
ULTIMA VIII
 Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige Tips & Tricks-Teil und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Außerdem gibt es in diesem Heft das große **PLAY TIME** Kartenspiel - Teil 2 zum Sammeln! Nicht zu vergessen das Riesensposter jeden Monat, und, und, und...
DM 5,90

MITMACHEN & GEWINNEN

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausgeschnitten, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUtec VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 30. November 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aufgrund der Erfolge und dem großen Hunger nach neuen Adventures mußte Infocom expandieren: Mit Stu Galley, Michael Berlyn, Brian Moriarty und Steve Meretzky wurden vier neue talentierte Adventure-Autoren angeheuert. Schon bald konnten die Früchte ihrer Arbeit geerntet werden: 1983 bereicherten die Adventures *Suspended* (Berlyn), *Deadline*, *Seastalker*, *The Witness* (Galley) und *Planetfall* (Meretzky) die Adventure-Landschaft.

Die Resonanz der Öffentlichkeit auf die Infocom-Adventures war unglaublich: Ob die seriöse New York Times, das Time Magazine oder das Trendmagazin Rolling Stone, alle berichteten begeistert über

Infocom. *Suspended* wurde von Rolling Stone als "Bestes Computerspiel" bezeichnet und *Deadline* wurde vom renommierten US-Magazin zum "Besten Computer-Adventure 1983" gekürt.

Der Triumph war ungebrochen, aber Marc Blank, Joel Berez und Al Vezza waren nicht zufrieden – eigentlich waren sie keine passionierten

Spieler, sondern Geschäftsleute. Einige andere Studenten am M.I.T. hatten erfolgreich die Softwarefirma Lotus (bekannt durch die Tabellenkalkulation 1-2-3) gegründet und brachten die Infocom-Väter auf die Idee, sich an etwas Gleichartiges zu wagen. Euphorisch schmiedeten Blank, Berez und Vezza Pläne, in dem professionellen Markt für Anwender-Software Fuß zu fassen. Doch zuerst mußte sich Infocom mit anderen Spielen auseinandersetzen.

Konkurrenz

Zum einen wurden die Grafik-Adventures, wie zum Beispiel Sierras *King's Quest*, immer besser und beliebter, zum anderen brachen Electronic Arts und Synapse Software in den von Infocom beherrschten Text-Adventure-Markt ein: Electronic Arts schickte *Amnesia* vom renommierten Science-fiction-Autoren Thomas M. Disch ins Rennen und Synapse Software rühmte sich, mit BTZ den besten Parser aller Zeiten erdacht zu haben – passenderweise steht BTZ für "Better Than Zork" (Besser als Zork). Der Erfolg des BTZ-Spiels *Mindwheel* hielt sich in Grenzen, war für Infocom aber Grund genug, auf den Angriff zu reagieren: Infocom Interactive Fiction Plus wurde aus der Taufe gehoben. Der Parser dieser Reihe verstand um 1.200 Wörter und konnte nicht auf jedem Computer zum Laufen gebracht werden – waren bisher alle Infocom-Titel für zirka 13 verschiedene Systeme (inklusive CP/M, Tandy und C64) erhältlich, konnte Infocom Plus nur auf Maschinen gespielt werden, die mindestens 128 K Hauptspeicher vorweisen konnten. Steve Meretzky's *A Mind Forever Voyaging* und Brian Moriarty's *Trinity* glänzten nicht zuletzt durch das bessere Verständnis des Parsers, sondern auch durch eine umfangreichere Story und detailliertere Beschreibungen.

Cornerstone

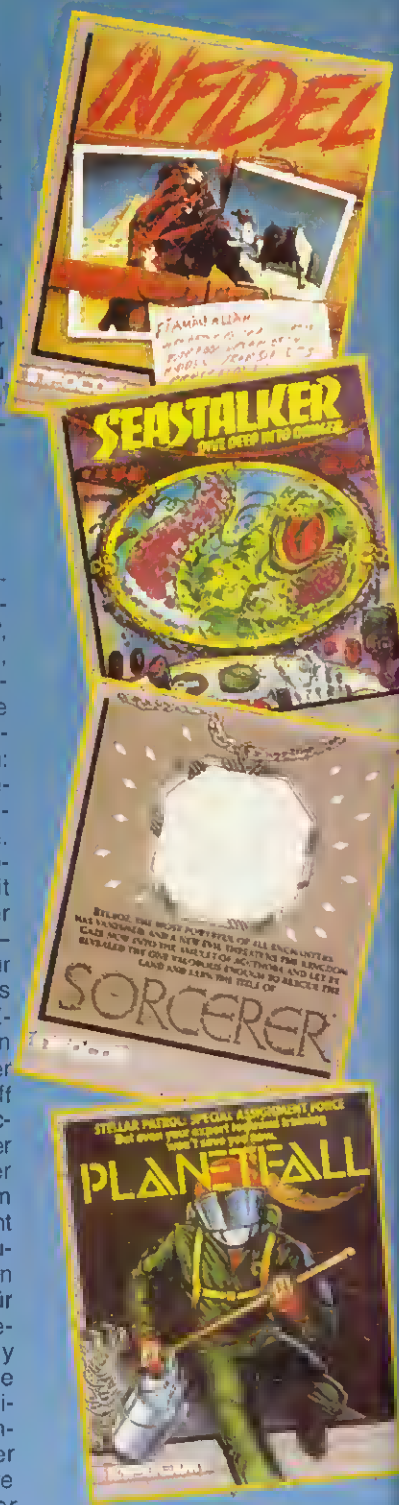
Das Geschäft mit den Adventures lief gut, trotzdem fehlte den Infocom-Chefs das Vertrauen in das Computerspiele-Business. Eine leicht zu bedienende relationale Datenbank sollte die Stellung von Infocom festigen und den Weg für weitere Anwendungspro-

Die schönen Infocom-Verpackungen sind der antike Mittelpunkt einer Software-sammlung und der Stolz eines jeden Adventure-Spielers.

gramme ebnen, ganz nach dem angesprochenen Vorbild der Lotus-Gründer. Entsprechend steckte Infocom viel Geld in die Entwicklung und Vermarktung von *Cornerstone* – zu viel, denn *Cornerstone* war zwar kein schlechtes Programm, brachte Infocom unter dem Strich aber nur Verluste und schädigte das Finanzfundament der Firma.

Spiel' mich — Das Gesamtwerk

A Mind Forever Voyaging	Steve Meretzky	1985	Science-fiction
Arthur — Quest for the Crown	Bob Bates	1989	Fantasy
Ballyhoo	Jeff O'Neill	1986	Krimi
Beyond Zork	Brian Moriarty	1987	Fantasy
Border Zone	Marc Blank	1987	Thriller
Bureaucracy	Douglas Adams	1986	Humor
Deadline	Marc Blank	1982	Krimi
Enchanter	Marc Blank	1984	Fantasy
The Hitchhiker's Guide To The Galaxy	Douglas Adams	1984	Science-fiction
Hollywood Hijinx	Steve Meretzky		
James Clavell's Shogun	Dave Anderson	1985	Krimi
Journey	Dave Lebling	1988	Abenteuer
	Marc Blank	1989	Rollenspiel-Adventure
Infidel	Michael Berlyn	1982	Abenteuer
Leather Goddesses of Phobos	Steve Meretzky	1984	Science-fiction
Lurking Horror	Dave Lebling	1985	Horror
Moonmist	Stu Galley	1984	Krimi
Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It	Kevin Pope	1986	Humor
Planetfall	Steve Meretzky	1983	Science-fiction
Plundered Hearts	Amy Briggs	1985	Abenteuer
Quarterstaff — The Tomb of Setmoth	Scott Schmitz	1989	Rollenspiel-Adventure
Seastalker	Ken Updike		
Sherlock — The Riddle of the Crown Jewels	Stu Galley	1982	Science-fiction
Sorcerer	Bob Bates	1985	Krimi
Spellbreaker	Steve Meretzky	1984	Fantasy
Starcross	Dave Lebling	1985	Fantasy
Stationfall	Dave Lebling	1982	Science-fiction
Suspect	Steve Meretzky	1987	Science-fiction
Suspended	Dave Lebling	1982	Krimi
Trinity	Michael Berlyn	1982	Krimi
Wishbringer	Brian Moriarty	1982	Science-fiction
Witness	Brian Moriarty	1986	Science-fiction
Zork — The Great Underground Empire	Brian Moriarty	1985	Fantasy
Zork II — The Wizard of Frobozz	Stu Galley	1983	Krimi
Zork III — The Dungeon Master	Dave Lebling	1981	Fantasy
Zork Zero	Dave Lebling	1981	Fantasy
	Dave Lebling	1982	Fantasy
	Steve Meretzky	1988	Fantasy



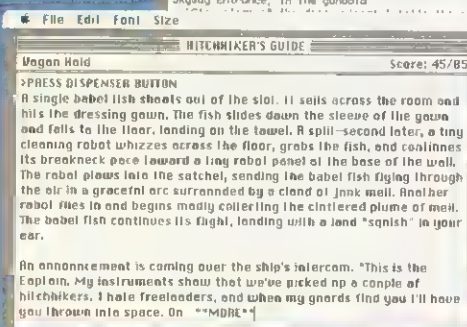
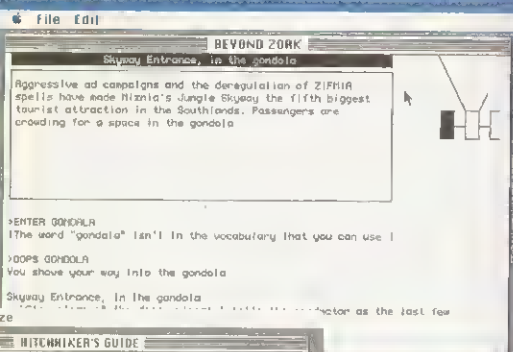
Übernahme

James Levy, der damalige Geschäftsführer von Activision Software, war ein großer Freund der Infocom-Adventures. Als er von den finanziellen Schwierigkeiten hörte, witterte er seine große Chance und machte Infocom ein Übernahmeangebot. Am 19. Februar 1986 war es perfekt – Activision kaufte Infocom für 7,5 Millionen Dollar. Doch die Belegschaft bei Infocom war über die Übernahme alles andere als glücklich: in der Infocom-Zeitung New York Times wurde zum Beispiel über das grafikorientierte Activision-

Spiel *Little Computer People* hergezogen und einige Activision-Designer wurden beschuldigt, ihre Spiele lieblos an einem Nachmittag zu programmieren.

Trotzdem hatte sich für den Infocom-Käufer wenig geändert, für Europa war die Übernahme sogar zunächst ein Vorteil: Waren die Adventures vorher nur als Importe zu entsprechenden Preisen auf dem deutschen Markt erhältlich, wurden die Titel jetzt von Activision vertrieben und konnten in jedem Kaufhaus zu zivilen Preisen erstanden werden – einige Infocom-Adventures wurden sogar für den nur

Mit *Beyond Zork* ging Infocom neue Wege und verband Rollenspiel und Adventure (rechts)



Legendar: Das Babelsch-Problem aus *Hitchhiker's Guide* von Douglas Adams und Steve Meretzky (links)

Fühl' mich – Feelies

Der Grund für die Einmaligkeit und den Erfolg von Infocom waren nicht zuletzt die sogenannten Feelies, für die es bei Infocom eine eigene Abteilung gab: Jeder Packung lagen nicht nur die Programmdiskette und ein witziges Handbuch bei, sondern

trieben einige Feelies dem Infocom-Käufer die Freuden- und Lachtränen in die Augen – unvergessen ist die legendäre "Scratch'n'Sniff"-Karte von *Leather Goddesses of Phobos*. An bestimmten Stellen erschien auf dem Bildschirm "es riecht hier". Gab der Spieler "sniff" ein, wurde ihm als Reaktion das entsprechende Feld auf der "Scratch'n'Sniff"-Karte genannt, das der Spieler daraufhin aufrubbeln und riechen durfte – ein multimediales Erlebnis. In die Reihe der legendären Feelies dürfen sich ebenfalls einrei-

hen: Die "Stellar Patrol"-Ausweiskarte aus *Planetfall*, das "Beezer Card"-Antragsformular aus *Bureaucracy*, die Gefahro-Sensomatic-Brille (garantiert undurchsichtig) aus *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* und das *Moonmist*-Bügelbild.

Ein Feely kommt selten allein

auch mehr oder weniger sinnvolles Zubehör. Die Feelies sorgten für Atmosphäre: Neben "normalen" Feelies, wie Streichhölzern, Zeitungsausschnitten, Briefen und Eintrittskarten



Damit bist Du unschlagbar!

AMIGA Games Discs & More
SPECIALS
Gamer Guide auf 12 Seiten!
Die besten Flugsimis

X-MAS-HITS
Little Life
James Pond
Jurassic Park

SUPER-QUIZ
Turbo
Zorro

TURBO AN III
DIE BESTEN FLUGSIMS

AMIGA GAMES - das sind nicht nur Spieltests, das ist der GAMES GUIDE mit noch mehr Tips & Tricks zum Sammeln, das ist READER'S CORNER & CLUBWORK, in dem AMIGA GAMES-Leser ihre Clubs, können, das sind monatliche Specials zu den besten Spielen eines Genres, das sind ausführliche Tests der neuesten Amiga-Spiele, Entwicklungs-tagebücher, Poster, Rossis Mailbox, Competitions, und, und, und... für konkurrenzlose

DM 5,90

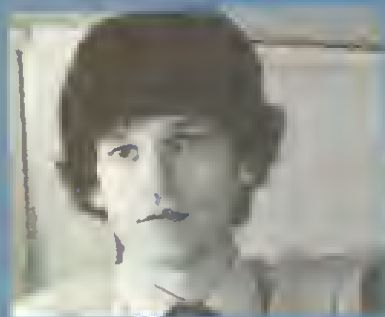
MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 30. November 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!



in Europa erfolg-
reichen Schneider/Amstrad
CPC umgesetzt.



Master Storyteller: Brian
Moriarty in jungen Jahren

Infocomics

Der nächste Reifall nach
Cornerstone ließ nicht auf sich
warten: In Zusammenarbeit mit
Tom Snyder Productions

bastelte Infocom
1988 an den Infocomics – eine
Reihe von Bildschirm-Comics,
bei denen der Betrachter an
einigen Stellen eine Entschei-
dung treffen darf. Die Info-
comics sollten für 12 Dollar
über den Ladentisch gehen
und die Comic-Kids anspre-

chen. Doch beides gelang
nicht – niemand kaufte die
farblosen Bildergeschichten,
die Infocomics blieben wie
Blei in den Regalen liegen
und die Entwicklungskosten
konnten nicht eingespielt wer-
den.

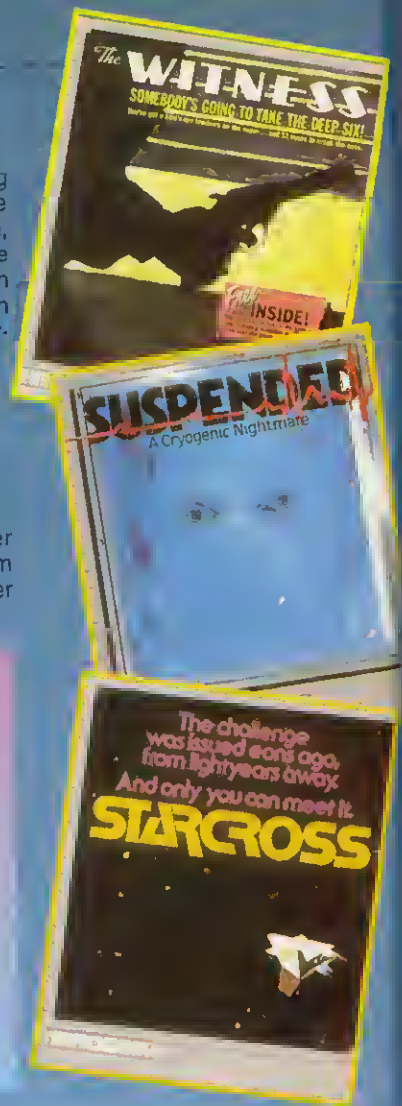
Anfang vom Ende

Die Infocomics waren der
Anfang vom Ende – außerdem
waren die Verkaufszahlen der

Find' mich – Lost Treasures

Wer Lust auf infocom-Adventures
bekommen hat, zum nächsten Soft-
ware-Händler rennt und "Ich will Pla-
netafall und Hitchhiker's Guide to the
Galaxy" sagt, wird nur ein Kopfschüt-
teln ernten oder eine mickrige
Mastertronic-Billigversion bekom-
men – leider gibt es die Infocom-
Adventures nicht mehr in ihren Ori-
ginalpackungen. Falls irgendwann
einmal ein Sammlermarkt für Com-
puter-Software entsteht, stehen gut
erhaltene Infocom-Packungen sicher

ganz oben in der Preislise. Doch bis
dahin ist jeder mit den *Lost Treas-
ures of Infocom Volume 1* und *Volu-
me 2* von Activision gut beraten:
Diese Kompilationen (zirka 120
Mark) für MS-DOS und Macintosh
enthalten fast alle Infocom-Adventu-
res mit Schwarzweiß-Nachdrucken
der Handbücher und Feelies. Wer ein
CD-ROM-Laufwerk hat, sollte sich
Volume 2 auf CD-ROM besorgen: Ihr
bekommt drei Spiele mehr zu fast
dem gleichen Preis.



Softprobe gefällig?

Die *SoftThek*
macht's möglich!

Hier finden Sie uns:

Darmstadt
Holzhafeallee 1a, 061 51/36 7272

Frankfurt
Wielandstr. 25, 069/590180

Karlsruhe
Nelkenstr. 1, Nahe Gutenbergplatz,
0721/84 49 14

Landau
Stadthausgasse 15, 063 41/20971

Ludwigshafen
Mundenheimerstr. 262 (ab 4.9.93),
06 21/58 3978

Mainz
Kirschgarten 6

Wollen auch Sie eine
Softhek-Filiale eröffnen?
Wir haben ein
professionelles Konzept!

VDS GmbH
Wielandstr. 25
60318 Frankfurt
069/597 6041

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV 81.90	67.90
Battle Isle 2	DV 46.90	46.90
Battle Team	DV 73.90	64.90
Botrevel at Krondor	DV 74.90	
Body Blows	DV 55.90	47.90
Suntime	DV 79.90	67.90
Day of Tantele	DV 87.90	
Der Patrizier	DV 81.90	67.90
Eishockey Manager	DV 79.90	69.90
Flashback	DV 66.90	59.90
Gateway 2	DV 72.90	
Goal (Kick off 3)	DA 86.90	52.90
Gunship 2000	DV 79.90	64.90
Hannibal	DV 86.90	77.90
Indiana Jones IV	DV 72.90	51.90
Ishtar II	DA 62.90	49.90
Jemas Pond 2	DV 78.90	76.90
Jonathan	DV 66.90	59.90
Legend of Kyrandia	DA 79.90	69.90
Lemmings II	DV 82.90	69.90
Lost Vikings	DV 86.90	
Might + Magic 5	DA 42.90	40.90
Morph	DA 64.90	49.90
One Step Beyond	DA 66.90	
Pinball Dreams	DA 57.90	48.90
Pinball 8 Ball Deluxe	DV 90.90	81.90
Prince of Persia 2	DA 77.90	69.90
Sensible Soccer 92/93	DV 69.90	
Sim Life	DA 36.90	
Space Legends	DA 41.90	
Specs Quest V	DA 66.90	
Strike Commander	DV 81.90	60.90
Speech Peck	DA 48.90	
Stronghold	DV 69.90	55.90
Superfrog	DA 77.90	69.90
Syndicate	DA 65.90	
Taka a Break Pinball	DA 58.90	55.90
Tornado	DA 87.90	
Ultima Underworld II	DA 45.90	
Ultima 7/Tell II	DV 69.90	55.90
- Silver Seed		
Welkar		
War in the Gulf		
Wing Com. Academy		
Worlds of Legend		
X-Wing		
Mission Diks		
Yol Joal		
Soundblaster 16 ASP		429.-
CD 16 Edutainment Kit		1190.-
Soundblaster 2.0		159.-
Audio Blaster PRO 4.0		289.-
Audio Blaster 2.5		169.-
Wave Blaster		389.-
GRAVIS Pro		79.-
CD-ROM, intern, Philips		395.-
Vorausgabe Stammkunden 4.90; Nachnahme 7.90		
Ausland, Erstlieferung nur Vorausgabe		12.50

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts.
Im allgemeinen. Wie aber sieht es im
Alltag aus? Machen wir da nicht
vorschneil Fremde zu
Feinden? Weil jemand
anders aussieht,

anders denkt, anders lebt.
Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur
reden allein reicht nicht. Wenn Sie Infor-
mation oder Unterstützung
brauchen, weil Sie handeln
möchten, schreiben Sie uns:

Friedrich Naumann-Stiftung,
„Toleranz“, Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

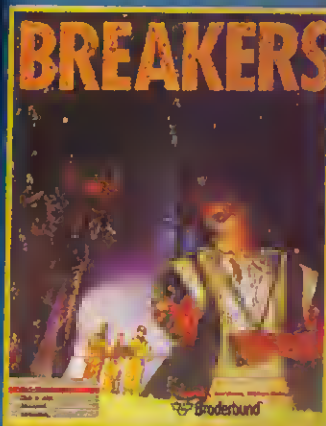
Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen
Ausländern, die bei uns leben.



nicht.

**Toleranz
zeigt sich im
Handeln**

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.



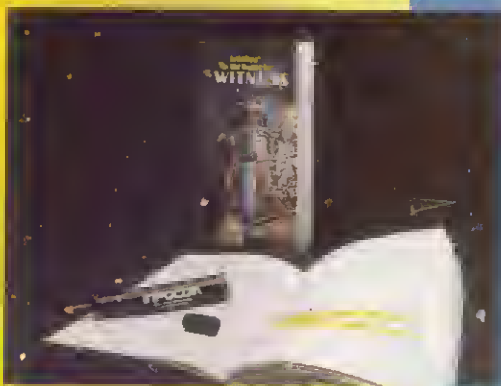
Text-Adventure-Konkurrenz von Broderbund: *Breakers*

traditionellen Text-Adventures zwar noch zufriedenstellend, aber die steigende Qualität der konkurrierenden Grafik-Adventures ließ die Zukunftsaussichten nicht allzu rosig erscheinen. Also wurde Infocom von Activision nach und nach demontiert – das Infocom-Hauptquartier in Massachusetts wurde geschlossen und die Entwicklungsabteilung an die kalifornische Westküste zu Activision verlegt. Die meisten Infocom-Autoren und -Mitarbeiter ersparten sich allerdings den ungewollten Umzug. Das war das vorzeitige Ende von Infocom als eigenständige Firma.

Lös' mich – InvisiClues

Auch wenn die Rätsel in Infocom-Adventures fast durchgehend logisch sind, irgendwann ist jeder am Ende seiner Weisheit angelangt – für diesen Fall und für 15 Dollar bot Infocom für jedes Adventure die InvisiClues-Lösungsbücher an. Die Antworten auf die prophylaktischen Fragen wurden allerdings nur durch einen beigefügten Stift sichtbar. So wurde verhindert, daß man mehr erfuhr, als man eigentlich wissen wollte. Außerdem gab es in den InvisiClues irre-

leitende Phantom-Fragen und -Antworten, Schummeler hatten schwer zu knacken.



Der Stift der Weisen: Infocoms Hilfestellung

Später starben die InvisiClues in Buchform aus.

SHERLOCK

The Riddle of the Crown Jewels



Fortsetzung folgt

Im zweiten Teil unseres Infocom-Reports blicken wir nicht nur zurück, sondern auch in die Gegenwart und in die Zukunft: Wir untersuchen, was die Infocom-Storyteller, wie zum Beispiel Sherlock-Autor Bob Bates, heute treiben. js

PC Games Disc & Mag 10/93 DM 7,-

Offiziell und exklusiv: **Privateer**
Der Wing Commander-Nachfolger

und:
Shadow Caster
Lands Of Lore
NHL Hockey
Pinball Dreams
B-Ball Deluxe

GROSSER CD-ROM-TEIL
Marktübersicht
CD-ROM-Laufwerke
Microsoft
Multimedia-Special

OVERDIEK
THE LOST VIKINGS
komplette Level des
starken Denkspiels

MITMACHEN & GEWINNEN

DM 7,-

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von **10 BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **30. November 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PG PP11

PC Games - das heißt mehr als 25 ausführliche Spielebesprechungen in jeder Ausgabe, brandheiße Neuvorstellungen, Marktübersichten, Hilfen und Tipps für Einsteiger und Profis. Außerdem mit ausführlichem CD-ROM- und Multi-Media-Teil. Nicht zu vergessen: die Interviews, die Entwicklungstagebücher, den Profiworkshop, den großen Tips- & Tricks-Teil, das Neuste auf dem PD- und Sharewaremarkt und jeden Monat die Coverdisk mit Demoversionen aktueller Games.

für konkurrenzlose



Tuching: Thallons
Ambermoon im Test

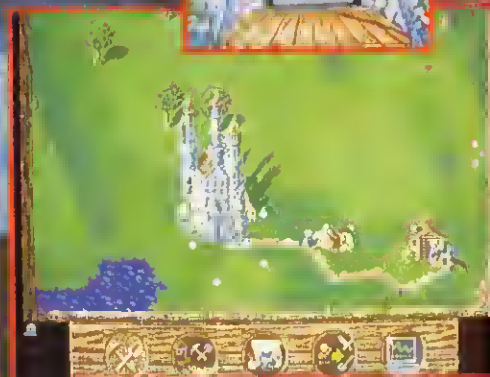
POWER
PLAY

12

erscheint am
12. November 1993



Hettig: In Die Siedler
kommen Takliker
zum Zug



Die **POWER PLAY**-Crew im Streß. Für das nächste Heft haben sich unsere Tester wieder voll verausgabt: Christian liegt mit den **Siedlern** im Clinch, Michael schlurft durch die tiefen Gänge der **Ambermoon**-Labyrinth, Knut hilft seinen **Sim City 2000**-Schützlingen auf die Sprünge, Sönke mag's monströs und erledigt in **Shadow Caster** eine Menge Monster. Derweil die Kollegen mit dem Testen neuer Spiele beschäftigt sind, zischt Volker durchs Weltall. Von dort, wo noch nie ein Mensch gewesen ist, bringt Volker jede Menge Infos zur aktuellen Sf-Soap-Opera **Deep Space 9** mit.

Zusätzlich gibt's in der nächsten **POWER PLAY** einen ganzen Berg Neuheiten-News, Tip & Tricks und wichtige Szene-Infos. Wir berichten über den zweiten Teil zum DSA-Rollenspiel **Das schwarze Auge**, konnten SSI endlich ein **Dark Sun**-Testmuster entreißen und werfen einen Blick auf die neue Edel-Version zum High-Tech-Heli **Comanche**.

SoundWave32



Die SOUND- REVOLUTION für Ihren PC

Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: Sound-Blaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound). Wenn Sie alles Zubehör schon haben, können Sie mit der SoundWave32 SE einiges sparen. Für alles ist natürlich Orchids Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS-3110 die richtige Ergänzung.

20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?



nur DM 549,-

4 Jahre
Garantie

SYSTEMS '93

Halle 21, Stand F 04

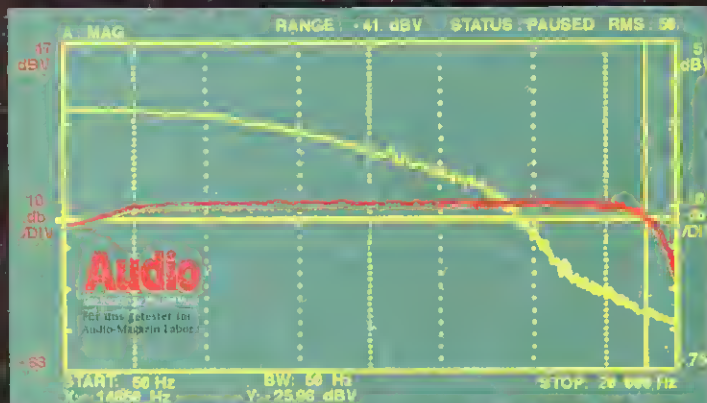
VON

ORCHID



Multimedia für Heute und Morgen

HiFi-Stereo-Sound

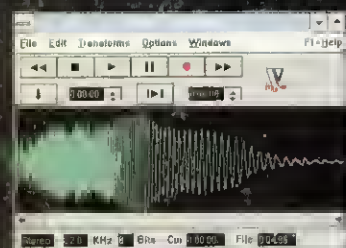


- ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling; Linearer HiFi-Frequenzverlauf
- Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling; fehlende Höhen, überhöhte Bässe

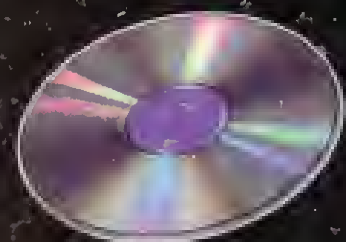


Windows CD - Player: Optional als Zubehör erhältlich.
Kostenlose Demoversion über ATI MailBox.

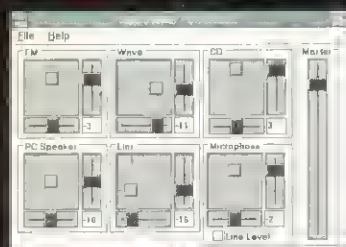
zum Mono-Preis



WinDAT Digital Audio Transport



CD SOUND DIMENSION inkl. 2 CDs



6 Kanal Stereo-Sound Mixer

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DDS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 199,- *

CD SOUND DIMENSION

Das neue Multimedia Upgrade Kit von ATI besteht aus der STEREO F/X-CD Soundkarte mit integriertem CD ROM-Anschluß, internem Multi-Session fähigen CD ROM-Laufwerk inklusive Kabel und Installations-Software.

Ideal für Multimedia, Business, Game und Schulung.

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- Multi-Session CD-RDM Laufwerk
- Kodak Photo CD-kompatibel
- Quiet CD Rauschfilter
- 6 Kanal Stereo Sound Mixer
- 20 Voice DPL3 FM Chip
- 4 Operator Stereo Synthesizer
- Windows MPC kompatibel
- Bass Booster / 48 dB Dynamic Range
- Hardware Audio Decompression
- inkl. 2 CDs mit 2500 Programmen
- DM 799,- *



DM 199,-
*unverb. Preisempfehlung



ATI Technologies GmbH
Am Hochacker 2
85630 Grashorn
Mailbox-885: 089/46 09 07 - 66